DWA CEDEKI! NIEWIARYGODNIE NISKA CENA 11.99

2CD

EDYCJA CD

WWW.GRYKOMPUTEROWE.PL

Gry Komputerowe

marzec 2001 (80) • cena 11.99 zł • index 337137 • issn 1427-633X

03/01

W NUMERZE

2xCD

- FORMULA 1
- CS 2001
- EXPLOMAN
- KURKA WODNA
- RC SIMULATOR
- RESURRECTION
- STUNT GP
- NEW BEAT 2000
- I WIELE INNYCH

ONI

Efektowne połączenie bijatyki i strzelaniny

ZRECENZOWANE!

CLIVE BARKER'S UNDYING
ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN
GC: DARK CONSPIRACY
IN COLD BLOOD, ODYSEJA

RECENZJA!

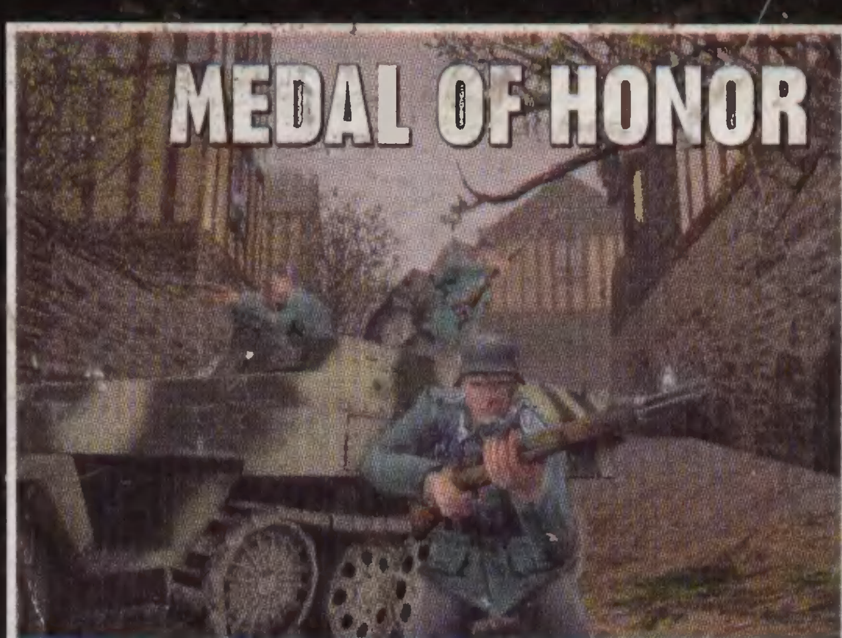
CALL TO POWER 2

Wojna nie jest jedynym sposobem odniesienia zwycięstwa!

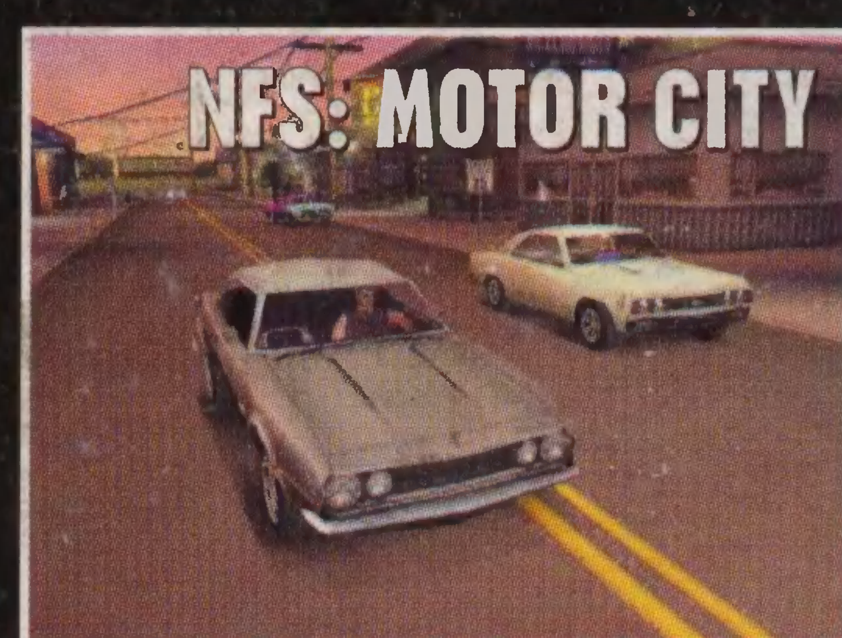


ZAPOWIEDZI









OD REDAKCJI...



Tak niedawno witaliśmy nowy rok, a tym samym nowy wiek i nowe tysiąclecie.

Pozornie nic się nie zmieniło, a jednak świat gna naprzód w oszałamiającym tempie. Przywykliśmy już do tego i naszej uwadze umykają zmiany, które wokół nas zachodzą. A wystarczy chwila refleksji, sięgnięcie pamięcią kilka lat wstecz, aby przekonać się, jaką ewolucję przeszedł chociażby rynek komputerowy. Przecież stosunkowo niedawno powszechnym nośnikiem danych była kaseta magnetofonowa. Posiadacze stacji dyskietek uchodzili wówczas za elitę. Dopiero rewolucja CD odmieniła oblicze komputerów, a u progu XXI wieku mamy do czynienia z nowym pretendentem do korony, a mianowicie technologią DVD. Na przestrzeni tych kilku czy kilkunastu lat, nastąpił niewyobrażalny wręcz skok jakościowy.

Trudno nam sobie wyobrazić, aby w obliczu tak wielkich zmian, trwać uparcie na stanowisku, że gazeta ma pozostać w niezmienionej formie. Dlatego podjęliśmy niełatwe wyzwanie nowych czasów, kierując rozwój naszego magazynu w stronę multimedialnego przekazu. Do tego celu świetnie nadaje się technologia DVD, ale ze względu na stosunkowo niewielką dostępność czytników, musi być wspomagana przez tradycyjne CD. Nie wystarczyło już miejsca dla gazety w tradycyjnej formie, dlatego też z żalem zawiadamiamy, że zwykłej edycji Gier Komputerowych już nie będzie. Co w zamian? Oczywiście Edycja CD z dwoma wypchanymi po brzegi płytami, a co drugi miesiąc krążek DVD, na którym obok tradycyjnego zestawu stuffu komputerowego, znajdziecie także materiały filmowe, muzyczne i inne. Ciekawostką jest fakt, że udało nam się stworzyć hybrydową płytę, odczytywaną zarówno przez komputerowe czytniki DVD, jak również standardowe odtwarzacze DVD kina domowego i konsolę PlayStation 2. Należy jednak pamiętać, że czytniki kina domowego i PS2 będą „widziały" jedynie materiał wizyjny, a nie zawartość komputerową.

Każda następna płyta DVD zostanie przygotowywana jako hybrydowa, a „Gry Komputerowe" po raz kolejny wpiszą się w historię rozwoju polskiego rynku komputerowego jako prekursor w tej dziedzinie. Tak więc jesteśmy pierwszym pismem w Polsce, które przygotowało płytę DVD-ROM, a także hybrydę DVD-ROM/DVD-Video.

Zapraszamy wszystkich Naszych Czytelników do zapoznania się z tymi nowinkami technicznymi i oczywiście namawiamy do częstszego sięgania po nasz magazyn. Obiecujemy również, że zrobimy wszystko, aby każdy kolejny numer był jeszcze lepszy.

ZAPOWIEDZI


Warcraft 3


Timeline

PORADY

STAŁE DZIAŁY


NFS: Motor City

CZYM ZASKOCZYLIŚMY WAS W MARCU...


Oni


In Cold Blood


Undying


Call To Power 2

Gry Komputerow[e]

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 3/2001 (80)
rok dziewiąty

WYDAWCA
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 815-42-20 (9-17)
fax (0-22) 812-68-29
e-mail: gk@cgs.com.pl
http://www.grykomputerowe.p[l]

REDAKCJA
Marek Suchocki (red. nacz.)
Michał Bakuliński (red. prowadząc[y])
mbakulinski@cgs.com.pl
Krzysztof Kiełmiński (CD Manage[r])
kkielminski@cgs.com.pl

WSPÓŁPRACA
Jacek Pietruszczak (Baron Jack)
Maciej Waszkiewicz
Tomasz Lustyk (Lusiek)
Marcin Regiński

DZIAŁ REKLAMY
Przemysław Gorący
pgoracy@cgs.com.pl

KOREKTA
Katarzyna Kulesza
Magdalena Żuradzka

ŁAMANIE
Adam Bartniczak
Mariusz Szarek

DRUK
Elanders, ul. Szpitalna 6 p. 8
00-031 Warszawa

KOLPORTAŻ OGÓLNOPOLSKI
RUCH S.A. O.K.D.P.

PRENUMERATA
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-16 pod tel. (0-22) 815-42-20 lub: reklamacje@cgs.com.pl

Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie praw[o] skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca.

CGS COMPUTER STUDIO
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER ARTS
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
PSX FAN, PC SOLUTION

Prenumerata krajowa (II kwartał 2001) dotyczy tylko edycji bez CD
Należność (17.67 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.
Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 marca 2001 r.

PREMIERA 7 MARCA

BATTLE ISLE®

THE ANDOSIA WAR

PRAWDZIWA STRATEGIA
W FANTASTYCZNEJ OPRAWIE!

DOBRA CENA · DOBRA CENA · 99,90 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA · PL · CD PROJEKT







Battle Isle 4: Andosia War to najnowsza część znanej strategicznej sagi. Klasyczna idea połączona z wykonaniem na miarę XXI wieku. Czas rozpocząć działania wojenne!

• Niepowtarzalna kombinacja strategii turowej z elementami strategii czasu rzeczywistego • Perfekcyjnie opracowana strona graficzna, dzięki czemu drzewa, góry, budynki oraz jednostki wyglądają wyjątkowo realistycznie • Animowane zmiany pogody, dnia i pory roku wpływające na przebieg rozgrywki • Ponad 40 jednostek z możliwością ich dalszej modernizacji • 25 rodzajów budynków, dzięki którym zadbasz o zaplecze swojej armii • Badania i zastosowanie nowych technik walki oraz taktyk wojennych • Dwie ogromne kampanie zawierające 22 misje.

W pudełku z grą BATTLE ISLE 4 znajdziesz GRATIS doskonałą strategię turową, której akcja osadzona jest również w świecie sagi Battle Isle, pt: INCUBATION w polskiej wersji językowej!



Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

NA CD



Co nam sprawił marzec? Niestety, niewiele. Dobrych demek jest jak na lekarstwo. Ale tak to już bywa, że w świecie gier są miesiące wielkich wysypów, jak i totalnej posuchy. Marzec należy do tych drugich. Z tego względu, oprócz dem umieściliśmy sporo dodatków do gier, patch'ów, driverów. Natomiast całą płytę nr 2 przeznaczyliśmy na pełną wersję świetnego programu muzycznego „New Beat 2000". Wszystko wskazuje na to, że przyszły miesiąc zaowocuje wysypem wspaniałych demek takich, jak „Giants" czy „Diablo 2". Tymczasem przetestujcie dokładnie to, co daliśmy Wam tym razem. KRZYCHOO

CD

- Płytka pracuje tylko w środowisku Windows.
- Wszystkie zawarte na CD programy sprawdzone zostały pod kątem poprawnego funkcjonowania i istnienia wirusów.
- Redakcja „GK" nie ponosi odpowiedzialności za efekty, wywołane niewłaściwym postępowaniem z programami umieszczonymi na płycie.
- Jeśli masz problemy z uruchomieniem, zwróć uwagę na: – wymagania sprzętowe programu – to czy masz aktualną wersję Direct X – lub sprawdź go na innej konfiguracji PC.
- Jeśli mimo to nie możesz skorzystać z CD, skontaktuj się z nami. Na Wasze pytania odpowie red. Krzysiek Kiełmiński. Dyżuruje on w poniedziałki i środy w godzinach 17-20, pod numerem tel. (0-22) 815-42-20.

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

CD 1
EA SPORTS
PII 233, 32MB RAM, WIN 9x

Tym razem grą miesiąca jest symulator Formuły Pierwszej. Stało się już niemal regułą, że gry tego typu pod względem opcji i pomysłów są do siebie bardzo podobne. W takim razie co je różni? Przede wszystkim zaawansowanie techniczne oraz grafika. W tej kwestii produktowi EA Sports mało która gra może dorównać. Nic dziwnego zresztą, przecież produkty sportowego oddziału Electronic Arts zawsze były niedoścignionym wzorem, jeśli chodzi o poziom technologicznego zaawansowania. Zapraszamy!

KLAWISZOLOGIA:
> - skręt w prawo
< - skręt w lewo
A - przyśpieszenie
Z - hamulec
Lewy ALT - bieg w górę
Prawy ALT - bieg w dół
B - widok do tyłu
V - widok w lewo
N - widok w prawo
SPACJA - limit obrotów







NEW BEAT 2000

PEŁNA WERSJA

CD 2
TECHLAND

Cały drugi krążek poświęciliśmy pełnej wersji świetnego programu do tworzenia muzyki „New Beat 2000". Przy odrobinie inwencji pozwala on stworzyć naprawdę niezłe kawałki. Dodatkowo, na płycie znajduje się olbrzymia, niemal 600 megabajtowa baza rozmaitych przykładów i sampli. Tak więc do dzieła muzycy!
Wasze najlepsze kompozycje możemy zamieścić na następnych płytach CD.



OFICJALNY PORADNIK

ponad 200 stron!
- opis wszystkich questów
- szczegółowe mapy
- wykaz postaci
- bestiariusz
- i wszystko czego nie znajdziesz nigdzie indziej

PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE

Don't enter Baldur's Gate without it!

SPECIAL EDITION EXCLUSIVE POSTER

Baldur's Gate II



...dows of Amn

...e WALKTHROUGH

BIOWARE CORP



BLACK ISLE

Dungeons&...

Baldurs Gate II

...Nicholson
...ian Ga...
...es.co...

LAND

drugi krążek poświ
pełnej wersji świet
ogramu do tworzen
„New Beat 2000"
odrobinie inwencji
on stworzyć napra
kawałki. Dodatk
cie znajduje się

W MARCU UKAŻE SIĘ OFFICIAL STRA... BALDURS GATE 2, CAŁKOWICIE PO POLSKU! PODRĘCZNIK ZAWIERAŁ BĘDZIE UNIKALNE, NIGDZIE DOT...UBLIKOWANE MATERIAŁY M.IN.: OPIS WSZYSTKICH QUESTÓW, MAPY, BESTIARIUSZ, WYKAZ POSTACI, P... P. BOGATO ILUSTROWANE. DOSTĘPNA W KIOSKACH NA TERENIE CAŁEGO KRAJU. SZCZEGÓŁY NA STRON...KOMPUTEROWE.PL LUB POD NUMEREM TELEFONU (022) 815-42-20.

FALLOUT TACTICS MULTIPLAYER



CD1
INTERPLAY
PII 233, 32MB RAM, WIN9x

Wersja multiplayer dema. Dzięki temu wszyscy maniacy tego fenomenalnego RPG będą mogli grać w świecie „żywych". Gwoli ścisłości napiszę, że „Fallout Tactics" to trzecia część jednej z najbardziej wymagających gier wszech czasów. Jest to turowy RPG, w którym akcję obserwujesz z rzutu izometrycznego.

KLAWISZOLOGIA:
OGÓLNE
F1 - pomoc
F6 - szybki zapis gry
F7 - szybkie wgranie
Print Screen - ściągnięcie screenu

GRA
Klawisze kursora - przesuwanie mapy
Pause - pauza
ESC - wejście do menu głównego
I - inwentarz
P - menu PIPBoy
C - menu bohatera
TAB - szybkie przełączanie minimapy

PORUSZANIE SIĘ
Lewe kliknięcie na ziemi - ruch
CTRL + lewe kliknięcie - ruch siłowy
ALT + lewe kliknięcie - ruch formacji
SHIFT + lewe kliknięcie - bieg
Dwukrotne kliknięcie lewym przyciskiem - bieg
Backspace - stop

AKCJA
Lewe kliknięcie na obiekcie - użycie obiektu

WALKA
Lewe kliknięcie na celu - strzał z broni
Prawe kliknięcie - strzał
CTRL + prawe kliknięcie - wstrzymanie ognia
U - lewa / prawa ręka
Y - tryby broni
R - przeładowanie broni
STEROWANIE DRUŻYNĄ
1-6 na klawiaturze numerycznej - wybór członka drużyny
/ na klawiaturze numerycznej - wybór wszystkich członków drużyny
- na klawiaturze numerycznej - tryb wartownika wyłączony
+ na klawiaturze numerycznej - tryb wartownika agresywny
* na klawiaturze numerycznej - tryb wartownika defensywny
. na klawiaturze numerycznej - kucanie
CTRL 0-9 - ustawienie grupy
0-9 - wybór grupy
ENTER - koniec walki
SPACJA - koniec tury





RESURRECTION



CD 1
TOPWARE
P233, 32MB RAM, WIN 9x

W świecie fantazji trzech bohaterów musi połączyć swe siły, by pokonać groźnego wroga.

DOMENICO - demoniczny drań żądny zemsty, GAU - rycerz poszukujący prawdy oraz DAIKO - kapłan wypełniający tajemną misję, będą starali się unicestwić Boga Demonów i żarłocznego Czarnego Smoka, zanim dopadną oni tysiące niewinnych ofiar...

Tak oto przedstawia się fabuła tego ciekawego RPG.

KLAWISZOLOGIA:
Ruch myszą - kierowanie postacią
Prawy przycisk myszy - atak
Strzałka w przód - ruch do przodu
Strzałka w tył - ruch do tyłu
Strzałka w lewo - strafe w lewo
Strzałka w prawo - strafe w prawo
Szczegółowe kombinacje klawiszy sterujących walką znajdują się w opcjach gry.

KURKA WODNA

CD 1
TOPWARE
P166, 16MB RAM, WIN 9x

Nigdy jeszcze zabijanie nie było tak zabawne... Polujemy na fruwające w powietrzu kury i inne nieszczęsne stworzenia. Gra to typowy „celowniczek", w którym sterowanie odbywa się jedynie za pomocą myszy. Na dodatek nie jest pozbawiona humoru.



RC SIMULATOR

CD 1
RIPMAX
P200, 32MB RAM, WIN 9x



Symulator modelu samolotu. Tym razem nie latamy po mieszkaniu, jak to miało miejsce w grze „Airfix Dogfighter”, lecz na świeżym powietrzu. Autorzy dołożyli wszelkich starań, żeby uprzykrzyć nam życie, bo okazuje się, że sterowanie modelem może być trudniejsze niż latanie prawdziwą maszyną...



STUNT GP

CD 1
TEAM 17
PII 266, 32MB RAM, WIN 9x



Dzięki developerom z Team 17 możesz wziąć udział w wyścigach zdalnie sterowanych samochodzików. Gra zabawna, kolorowa i prosta.

KLAWISZOLOGIA:
Strzałka w lewo - skręt w lewo
Strzałka w prawo - skręt w prawo
Strzałka do góry - przyśpieszenie
Strzałka do dołu - hamulec
Shift - popis
CTRL - dopalacz
Enter - klakson
ESC - pauza / menu główne



EXPLOMAN



CD 1
CDV
P233, 32MB RAM, WIN 9x

Dosyć nowatorskie wcielenie legendarnego „Dyna Blaster”. Tym razem wszystko przeniesiono w trójwymiar. Poruszasz się w labiryncie wypełnionym kamieniami oraz innymi przeszkodami. Drogę torujesz sobie za pomocą bomb z opóźnionym zapłonem. Jest to świetna gra logiczno - zręcznościowa.

KLAWISZOLOGIA:
strzałka w prawo - w prawo
strzałka w lewo - w lewo
strzałka w górę - w górę
strzałka w dół - w dół
Enter - bomba
Shift - skok



DODATKI:
Championship Manager Season 00/01 Editor
The Sims
Red Alert 2
Sudden Strike
Unreal Tournament

NARZĘDZIA:
ACDSee 3.0
GetRight 4.3
ICQ 2000b
MIRC 5.81
Power DVD
WinAmp 2.72
WinZip 8
Windows Media Player 7
DirectX 8 PL

PATCHE:
4x4 Evolution
Airfix Dogfighter
Aztec Empire
Cleopatra
Close Combat Invasion Normandy
Championship Manager 00/01
Combat Mission
Deer Hunter 4
Diablo 2
Homeworld Cataclysm
Jagged Alliance 2
Kingdom Under Fire
Koszykówka Manager 2001
NHL 2001
No Escape
Pro Rally 2001
Quake 3 Arena
SWAT 3
Tiger Woods PGA Tour 2000
Tread Marks
Warm Up
Zeus

DRIVERY
Drivery do kart graficznych 3dfx, Ati, nVidia, S3

KĄCIKI
CarZonE - kącik dla miłośników gier samochodowych, a w nim m.in. dodatki do „Need For Speed Porsche 2000”, „Rally Championship”, „Grand Prix 3”, „Colin McRae Rally 2.0”, „Midtown Madness” i inne.

NA DVD

Witajcie w piątej odsłonie „Gier Komputerowych DVD". Ten numer różni się znacząco od wszystkich poprzednich. Zdecydowaliśmy się bowiem stworzyć krążek hybrydowy i podzielić go na dwie części. Pierwsza (przeznaczona dla komputerów PC) nie różni się znacząco od dotychczas wydawanych edycji - znajdziecie tam dema, patche, narzędzia, muzykę, zapowiedzi oraz inne działy, mniej lub bardziej związane z komputerami. Większą część płyty zajmuje natomiast wersja wizyjna, przeznaczona zarówno dla PC, jak i dla zwykłych domowych odtwarzaczy DVD. Znajdziecie tam pełną wersję filmu „Czarodziejka z księżyca" oraz inne działy: kabaret, trailery. Jeśli chcecie obejrzeć część wizyjną na PC, musicie uruchomić płytę tak jak każdą inną, zawierającą film.

WERSJA PC:

DEMA:
Battle Of Britain
Colin McRae Rally 2.0
El Dorado
Fallout Tactics
Fate Of The Dragon
Formula 1 Championship Season 2000
Gunman
Heist
Kangurek Kao PL
Kingdom Under Fire
MechWarrior 4
Oni
RC Simulator
Stunt GP
Swat 3 Elite Edition
The Watchmaker

PATCHE:
4x4 Evolution
Airfix Dogfighter
Aztec Empire
Carmageddon TDR 2000
Combat Mission
Homeworld Cataclysm
Jagged Alliance 2
Kingdom Under Fire
NHL 2001
No Escape
Quake 3 Arena

planet manga



Tiger Woods PHA Tour 2000
Tread Marks
Warm Up
Zeus

NARZĘDZIA:
3D Mark 2000
ACDSee 3
Acrobat Reader 4.05
Cute FTP 4.0.18
Direct X 8
Download Accelerator Plus
Get Right 4.3
Get Smart 0.9
HyperSnapDX 4
ICQ 2000b
Mirc 5.81
PC Accelerator 5001 SE
Perfect Companion
Quick Time 3.0, 4.1
Shockwave 7
WinAMP 2.7
WinAMP 3.0 Alpha
Windows Media Player 7
Windows Commander 4.51
WinRar 2.71
WinZip 8

DODATKI:
Alien vs Predator
MechWarrior 4 (mapy)
Age Of Empires 2 (mapa)
No One Lives Forever (mapy, editing tools)
Red Alert 2 (mapy)
The Sims
Tomb Raider Chronicles
Unreal Tournament Bonus

ZAPOWIEDZI GIER:
C12 First Resistance
Conquest Frontier Wars
Hostile Waters
Myth 3
Unreal 2

DRIVERY:
3dfx Voodoo 1
3dfx Voodoo 2, Win 95/98
3dfx Voodoo 2, Win 2000
3dfx Voodoo 3, Win 95/98
3dfx Voodoo 3, Win 2000
3dfx Voodoo 5
3dfx Voodoo Rush
ATI Radeon, Win 9x
ATI Rage 128, Win 2000
ATI Rage PRO, Win 9x
ATI Rage PRO, Win 2000
NVidia Detonators 6.72
NVidia Detonators 7.23 BETA
Matrox
Savage 4, Win 95/98

MUZYKA:
SOYT!NBG

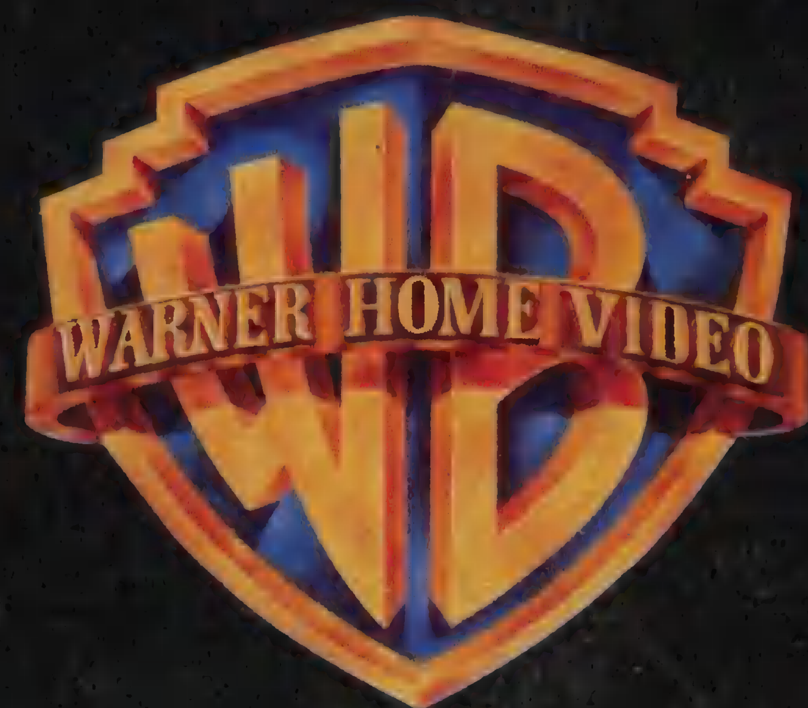
KOMIKSY autorstwa Marka Turka.

WERSJA WIZYJNA:

FILM:
Czarodziejka z księżyca Sailormoon S - część I, wersja polska

KABARET (koszmarek amatorski):
Kolejny produkt Kabaretu Ostatnie Ostrzeżenie, tym razem pod tytułem: „Za chwilę będzie coś śmiesznego...". Na Waszym miejscu bym na to nie liczył. Program według Hota i Petera, czyli: fatalny obraz, nędzny dźwięk, brak scenariusza. Totalna amatorka dla wielbicieli głupot. PROGRAM WYŁĄCZNIE DLA WIDZÓW DOROSŁYCH! (najlepiej oglądać po paru piwkach... bezalkoholowych:)).

TRAILERY
Trailery filmów dystrybuowanych przez Warner Bros. Poland:
Gniew Oceanu
Męska Gra
Koszmar Następnego Lata
Trzynaste Piętro
Szkoła Uwodzenia
Uniwersalny Żołnierz: Powrót
Go



DVD-ROM

- Płytka zawiera oprogramowanie komputerowe i jest przeznaczona także do stacjonarnych czytników DVD dla tzw. kina domowego.
- Do uruchomienia płytki niezbędny jest komputer PC, wyposażony w czytnik DVD.
- Płytka pracuje w środowisku Windows.
- Wszystkie programy zawarte na DVD zostały sprawdzone pod kątem poprawnego funkcjonowania, a także na obecność wirusów.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za efekty wywołane niewłaściwym postępowaniem programami, występującymi na płycie.
- W razie problemów z użytkowaniem naszej płyty DVD, prosimy o kontakt z redakcją. Do Waszej dyspozycji jest red. Krzysztof Kiełmiński, który dyżuruje w poniedziałki w godz. 17-20 pod numerem telefonu (022) 815-42-20, adres internetowy: reklamacje@cgs.com.pl

Pierwsze spojrzenie na...

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Lusiek! Za palenie za biurkiem dostajecie karny tekst! Zrobicie mi zapowiedź „Medal of Honor: Allied Assault". Nie muszę chyba dodawać, że bezpłatnie.



Ja, ja, gut, gutmorgen.





DANE PRODUCENTA

Nazwa: 2015

Pochodzenie: Tulsa, Oklahoma, USA

Data założenia: 1997

Wielkość zespołu: 14 osób

Osiągnięcia: Są autorami jednego z najbardziej rozbudowanych i najlepiej do tej pory zrobionych dodatków do gry. Mowa o „Wages of Sin", który oferował fanom praktycznie nową grę, z oryginalną fabułą, zestawem broni i przeciwników. Przez wielu uważany za lepszego od oryginalnego „Sin".

NAZISTOM ZNÓW SIĘ DOSTANIE, PONIEWAŻ:

- Silnik „Quake III" sprawia, że strzelanie staje się radością.
- Łatwiej trafić w superrealistycznym środowisku.
- Za sterami „tygrysa" staniemy się niepokonani.
- Westerplatte pomścimy!

PRODUCENT 2015 WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS PREMIERA: JESIEŃ



Hans do przodu, Adolf w bok, a ja skoczę po bułeczki.

I tak zaczęła się moja najnowsza przygoda z wojskowością. Poprzednia dopiero po długich bojach zakończyła się przyznaniem mi kategorii „D" (przydało się zaświadczenie o mojej zaawansowanej niepoczytalności, autorstwa naszego Naczelnego). Tak więc do zapowiedzi o „Medal of Honor" podchodziłem niczym pies do jeża. A jak mnie gierka wciągnie? Zagram i może jeszcze sam się w licho na trepa zaciągnę...

„Medal of Honor: Allied Assault" to najnowsze dziecko giganta Electronic Arts, a konkretnie zespołu programistów z 2015 (to nazwa grupy, nie data). Nie jest to produkcja całkiem oryginalna, można ją raczej posądzić o bycie udaną przeróbką, jadącej na kanwie rosnącej popularności filmów wojennych, gry z Playstation o podobnym tytule.

„Medal of Honor" na Playstation okazał się hitem. Niezła jak na 1999 rok grafika (mimo lekko niedopracowanych tekstur budynków), dynamiczna, urozmaicona akcja, a przede wszystkim niepowtarzalny klimat II Wojny Światowej uczyniły z niej tytuł obowiązkowy dla każdego gracza. W powstawaniu jej następcy dla PC oprócz grupy 2015 towarzyszył główny grafik i muzyk poprzedniego zespołu.

Część zapowiadanych zmian widać już na screenach. Nawet wobec obecnych, wyśrubowanych standardów, grafika jest doskonała. Znacznie ostrzejsza od rozmytych konturów ekranu telewizora PSX'a, zapewnia ucztę dla oczu. Dźwięk też z pewnością znacznie będzie różnił się od smętnego bzyczenia karty Playstation. Więcej klatek, kolorów, filmów. Standard.

Czym właściwie ma być nowy produkt Electronic Arts? Z pewnością grą zręcznościową, klasyczną strzelaniną typu „Quake III". Na tym właśnie produkcie, notabene, oparto „silnik" nowego tytułu. Z pewnością wpłynie to na poprawę końcowej grywalności. Rozbudowany silnik „Kłejka" ma ponoć umożliwić znaczną interakcję z otoczeniem. Autorzy chwalą się również, że gra nie będzie wyłącznie ciągłą rozwałką. Przyjdzie nam przemykać się korytarzami i przebierać w ubrania wrogów jak bohater „Thiefa", prowadzić pojazdy (czołg...mniam...), a także nieskomplikowane dialogi. Jak widać i tu objawił się modny ostatnio trend do łączenia gatunków. Powinno to wyjść grze raczej na dobre. Przyjdzie nam grać, wcielając się w skórę agenta brytyjskiego wywiadu, porucznika Mike'a Powella. Akcja rozgrywać się będzie w rozmaitych zakątkach globu: od podbitych państw aliantów, przez misje na terenie wroga, walki w sercu Rzeszy (np. most Ludendorffa), na przyczółkach w Afryce, aż po lądowanie w Normandii. Oprócz realizmu grafiki, mającej wiernie oddawać ducha tamtych czasów, autorzy zapowiadają w pełni zgodny z epoką zestaw broni. Pojawią się bębnowe karabiny maszynowe, kilka rodzajów pistoletów, strzelb. Ciężka artyleria wystąpi w postaci bazooki, miotacza ognia oraz granatów rozpryskowych. No i oczywiście działka czołgu czy wozu opancerzonego, które będziemy mogli prowadzić. Każda broń będzie miała swoje wady i zalety. Większa celność strzelb, ale posiadających za to niekiedy śmiertelnie długi czas ładowania. Obosieczna moc granatów czy bazooki, potężny odrzut CKM'u itp...

Nasi przeciwnicy ponoć wreszcie okażą się żołnierzami z krwi i kości. Będą podlegać emocjom i w rozmaity sposób reagować na wydarzenia. Jeden, na widok rzuconego w niego granatu, ucieknie, inny rzuci się do ataku na oślep, jeszcze inny zbierze się na odwagę i odrzuci ładunek w naszą stronę. W walce wspomagać ich będą czołgi, Stukasy, rakiety V2 i inne „wunderwaffen" starego Adolfa. Wszystko to, połączone z grafiką i dźwiękiem, ma zapewnić realizm odczuć. Ze zwykłego shootera gra przeobraża się w lekcję życia. Może przyjdzie nam naprawdę poznać potworność wojny? Oprócz trybu rozgrywki dla pojedynczego gracza, autorzy obiecują też możliwość pojedynków w sieci i Internecie.

Jak będzie wyglądać całość, przekonamy się już niedługo, najprawdopodobniej jesienią tego roku. Miejmy nadzieję, że zmiana oryginalnego zespołu programistów na fachowców znanych dotąd głównie z dodatku do „Sina" pt. „Wages of Sin", nie wyjdzie projektowi „Medal of Honor: Allied Assault" bokiem. **LUSIEK**

ŁYK KONSOLI

Voila. Oto oryginalna grafika z konsolowego „Medal of Honor" oraz pecetowej „kontynuacji" gry - „Allied Assault". Nawet teraz widać kolosalną różnicę. Ciemne tła, mizerne tekstury i pikseloza rażą ze screenów rodem z PSX'a. Zaś ostra jak brzytwa grafika na naszych blaszakach zapiera dech. Skoro gra odniosła taki sukces mimo kulejącej grafiki, to co dopiero będzie teraz...









„ZE ZWYKŁEGO SHOOTERA GRA PRZEOBRAŻA SIĘ W LEKCJĘ ŻYCIA. MOŻE PRZYJDZIE NAM NAPRAWDĘ ZAZNAĆ POTWORNOŚCI WOJNY?"

Pierwsze spojrzenie na...

DARK AGE OF CAMELOT

I znów mamy smoki do uratowania i dziewice do zgładzenia czy jakoś tak. Teraz on-line.

DANE PRODUCENTA

Nazwa: Mythic Entertainment

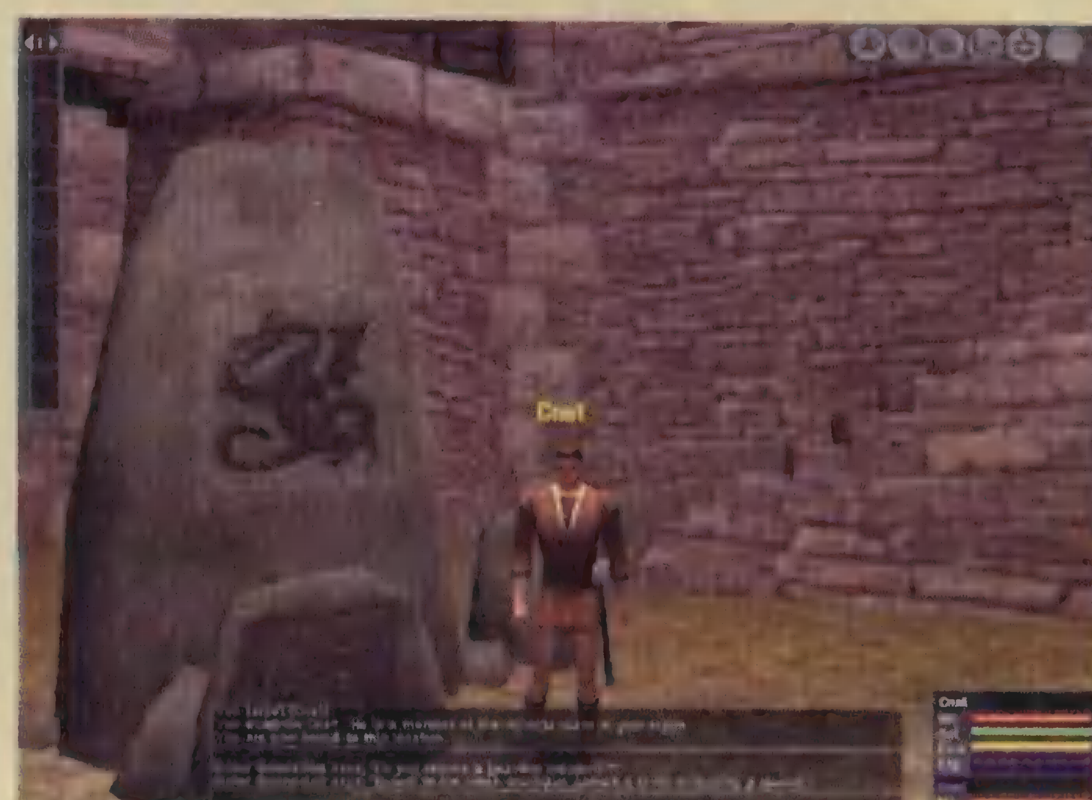
Pochodzenie: Waszyngton DC

Data założenia: 1995 jako Interworld Productions, zmiana nazwy na Mythic Ent w 1997

Wielkość zespołu: 20 osób

Osiągnięcia: Firma o korzeniach w branży „papierowych RPG" od pewnego czasu zajmuje się niemal wyłącznie grami on-line. Oprócz „Dark Age of Camelot" ma w swym dorobku, m.in. „Spellbinder: The Nexus Conflict" oraz prace nad strzelaniną „Independence Day Online".





Szybko, szybko wiecie przecież, że w gospodzie jest mało miejsc.





KRÓL ARTUR PRZEWRACA SIĘ W GROBIE:

- Gdy po jego królestwie harcują cztery potężne rasy...
- A jeszcze dwie inne krainy wraz z ich mieszkańcami czekają na powstanie.
- Magia, walka i złoto kuszą każdego gracza...
- ...z odpowiednim łączem...

PRODUCENT MYTHIC **WYDAWCA:** MYTHIC **PREMIERA:** III KWARTAŁ

MOJE SDI

Informacja dla szarego gracza. Zarówno „Ultima Online", a także inne, podobne jej gry, takie, jak: „Meridian 69" czy „Asheron's Call", a wkrótce również „Dark Age of Camelot" mimo ich niewątpliwej niezwykłości i wszystkich zalet mają dwie zasadnicze wady: zwykły modem to często zbyt mało, by cieszyć się grą oraz trzeba mieć kartę kredytową Visa lub Mastercard, w celu zalogowania się do nich. Zaczynajcie zbierać powoli na SDI i własne konto...





Internet to przyszłość. A czymże jest przyszłość bez dobrej zabawy? Nasi pradziadowie bawili się w wojnę mieczami, a ojcowie czołgami. Einstein powiedział jednak, że nieważne, jak rozegra się Trzecia Wojna Światowa - czwartą będziemy toczyć znów na maczugi.

Z tego założenia wychodzą chyba twórcy gier rozgrywanych w nowym medium - Internecie. Zabawa w fantastycznych światach magii i miecza po tekstowych MUD'ach (Multi User Dungeon) - przeniosła się do gier rozgrywających się w trójwymiarowym środowisku. Drogę wytyczyła „Ultima Online", a podążyły nią: „Meridian 69", „Everquest", „Asheron's Call", a teraz „Dark Age of Camelot".

Tytuł gry wiele obiecuje fanom arturiańskiej legendy. Jednak autorzy zapowiadają, że będzie ona dość luźno związana z królem Arturem i Rycerzami Okrągłego Stołu. Zespół Mythic Entertainment pełnymi garściami czerpie również z mitologii Celtów i Wikingów. Przejawia się to choćby w nazewnictwie trzech krain gry: cywilizowanego Albionu, górzystego Mitgardu i tajemniczej Hibernii.



Niewiele wiadomo o stających przed graczem zadaniach i o fabule gry. W zaawansowanej fazie beta-testów jest dopiero pierwsza z trzech krain - Albion. Mimo że król Artur zaginął, a jego Zakon rozgoniono na cztery wiatry, rodzinna ziemia angoli pozostała krainą kwitnącą, lecz i niebezpieczną. Łatwo tam o spotkania z ludźmi i potworami. Zamieszkują ją narody: Britonów, Avalonian, Highlanderów i Saracenów. Różnią się między sobą kulturą, wyglądem oraz umiejętnościami. Saraceni to sprytni i zwinni złotouści oszuści z południa. Gniew potężnych górali pozna każdy, kto stanie im na drodze. Avalonianie natomiast to rasa skryta, matka mędrców i magów. Britonowie mają wyrównane wszystkie cechy, typowi „średniacy".

Aby grać, trzeba mieć kim. Reprezentantem gracza „Dark Age of Camelot" będzie postać wykreowana na podstawie rozbudowanego systemu cech i umiejętności. Oprócz podstawowych ośmiu cech takich, jak: siła, zwinność, szybkość, typowych dla każdego z bohaterów gry, każda z dostępnych ras dysponuje specyficznymi dla niej zdolnościami i bonusami. I tak: górale cechować się będą zwiększoną siłą, Avalonianie mądrością itp.

Niedoświadczona na początku postać może szkolić się na jednej z czterech ścieżek: maga, wojownika, akolity i łotrzyka. Potem, zdobywając wiedzę w walce i wykonując powierzone jej zadania, otrzyma możliwość awansu, przyłączania się do innych, potężniejszych gildii. Od piątego poziomu doświadczenia wojownik będzie mógł zostać na przykład najemnikiem lub paladynem, a łotrzyk szpiegiem albo bardem. Przed akolitą otworzy się droga kapłaństwa i zostania klerykiem bądź opatem. Mag zostanie czarnoksiężnikiem lub czarodziejem (wiem, różnica wydaje się znikoma, lecz wielbiciele fantasy wiedzą o co chodzi).

Do rozdysponowania pozostanie też cała masa umiejętności, od tych czysto bojowych, typu walka dwoma ostrzami naraz, przez zdolności przydatne w życiu, jak: handel, targowanie się, skradanie czy krycie w cieniu, aż do opanowywania kolejnych kanonów magii. Wizerunku postaci dopełnijmy jeszcze charakterystycznym dla każdej z ras wyglądem i stylem ubierania, a w pełni ujawni się bogactwo świata gry. A przecież Albion to tylko pierwsze z królestw „Dark Age of Camelot"!

Wszystko to zapowiada się wspaniale. Dodajmy piękną, realistyczną grafikę, która jako żywo przypomina mi świat „Ultimy IX" oraz rozbudowany interfejs poruszania się i walki. Maniacy przygód odnajdą świat pełen potworów, dziewic do uratowania/zgwałcenia oraz misji do wykonania. Pytanie, jak twórcy poradzą sobie z problemami nękającymi społeczność graczy on-line?

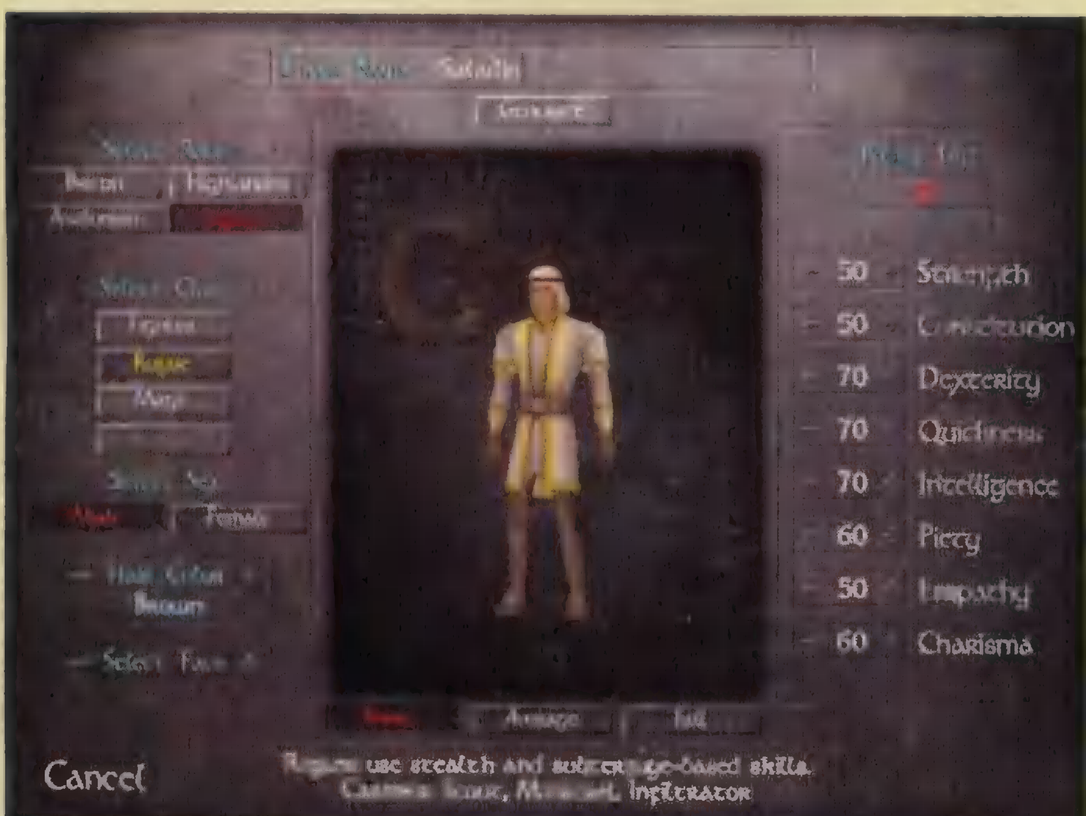


Cholera, mieli mi tu wybudować zamek.



Jeden z nich to przeludnienie. Może rozwiąże go stworzenie aż trzech królestw gry? Każde z nich jest bardzo rozległe i umożliwia migrację do pozostałych. Inny problem to PK - gracze - zabójcy. Czy wystarczy zaimplementowanie ograniczenia doświadczenia, zdobywanego za słabsze istoty, graczy i potwory? To właśnie rozwiązanie tych spraw, plag wielu świetnych gier na czele z „UO" zadecyduje czy znakomicie zapowiadający się „Dark Age of Camelot" przyjmie się na stałe w sercach (i portfelach) graczy. **LUSIEK**

„ROŚNIE KONKURENCJA DLA «ULTIMA ONLINE» i «MERIDIAN 69». A KONKURENCJA TO KORZYŚĆ DLA GRACZA..."



SHEEP

INWAZJA KOSMICZNYCH OWIECZEK

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CAŁA GRA PO POLSKU!

Świetna zabawa gwarantowana!

ŻADNA OWCA NIE UCIERPIAŁA PODCZAS PRACY NAD NINIEJSZYM PRODUKTEM

Owca w prezencie!

Wielka, owcza przygoda! Wszystkie ziemskie owieczki mogły, aż do tej pory, spokojnie skubać sobie trawkę. Nadchodzi niebezpieczeństwo z otchłani kosmosu, złe kosmiczne barany. Teraz się okaże, czy wełna będzie nadal grzać owieczki, czy posłuży za materiał na sweterki. Uratuj owieczki przed kataklizmem!

- Masz do wyboru 4 postacie, między innymi Ewę i entuzjastycznego Burka.
- 4 niesamowicie głupie rasy owiec, w tym sympatyczne wiejskie i muzykalne długowłose.
- Poprowadź swoje owce przez 28 poziomów, omijając pana Gruszkę i jego diabelskie krówska.
- Rozwiązuj zagadki, zbieraj złote owce i odnajdź ukryte poziomy.





Wyłączny dystrybutor gry w Polsce: IM Group Sp. z o.o.
02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3.
Tel. (0-22) 642 27 66; 642 27 68; fax: (0-22) 642 27 69
http://www.imgroup.com.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
IM GROUP
TEL (022) 833-39-56



www.empireinteractive.com

empire INTERACTIVE

NOWOŚCI

AKTUALNY PRZEGLĄD GIERCOWYCH DONIESIEŃ

ze świata

Dla wszystkich graczy, którzy z niecierpliwością oczekują nadejścia „Fallout Tactics", firma CD Projekt przygotowała wspaniałą niespodziankę. Polska edycja tej gry będzie zawierać dodatkowo specjalny kompakt. Wśród wspaniałości, jakie zostały na nim umieszczone, znajdziemy m.in.: dodatkową misję oraz „papierową" wersję „Fallouta". Ta ostatnia została specjalnie przygotowana w formacie PDF i po wydrukowaniu posłuży za podręcznik dla mistrza gry. Zestaw będzie kosztować tylko 99 złociszy i co najważniejsze, zostanie w całości spolszczony (zarówno komputerowa jak i papierowa wersja gry).

„Battlesuit MK1" to projekt tworzony obecnie przez firmę Savage Entertainment. Ta kalifornijska grupa developerska maczała swoje palce w projektach typu: „MECHWARRIOR 2" i „Heavy Gear". Jak widać temat wielkich mechów nie jest im obcy, co zresztą skrzętnie wykorzystują w owej grze.

Trzeciej odsłonie „Quake'a" pod koniec bieżącego roku wyrośnie mała konkurencja. Grą, która w założeniach swych twórców, czyli grupy Starbreeze Studios, zdetronizuje obecnego króla rozgrywek sieciowych, będzie strzelanina o nazwie „Enclave". Oprócz szerokiego wachlarza opcji multi-player, pojawi się także tryb zabawy dla pojedynczego gracza.

Świetnie zapowiadająca się przygodówka Core Desing pod tytułem „Project Eden" nie ukaże się na rynku zgodnie z planem, czyli już w tym miesiącu. Nowa data premiery to okolice maja.

WYDAWCA **EA** ■ PRODUCENT **MAXIS** ■ PREMIERA **MAJ**

THE SIMS: HOUSE PARTY

Popularność gry „The Sims" przeszła najśmielsze oczekiwania jej twórców. W ubiegłym roku był to absolutny numer jeden w ilości sprzedanych egzemplarzy.
Idąc za ciosem, firma wypuszcza na rynek kolejne rozszerzenia i dodatki do tego tytułu. Nie tak dawno na rynku ukazał się „Livin' Large", a już niedługo w nasze ręce trafi „House Party". Nie będzie on zawierał nowych ścieżek kariery, lecz wszystko, czego potrzebujemy, żeby zorganizować najdzikszą imprezę w okolicy. Zabawa przede wszystkim, to motto tego rozszerzenia. Maxis ma także w planach kilka innych projektów dotyczących tej serii. Najważniejszym jest oczywiście „The Sims 2", nad którym rozpoczęto już prace. Ponoć sequel w dużej mierze powstaje w oparciu o sugestie i pomysły fanów. Drugą interesującą zapowiedzią jest „The Sims Online", czyli tytuł skierowany wyłącznie na rozgrywkę sieciową. W wykreowanym, wirtualnym miasteczku mieścić się ma ponoć 50 tysięcy domów. Jakie to stwarza możliwości, aż trudno sobie wyobrazić. Czekamy z zapartym tchem na realizację tych pomysłów, a na razie idziemy na imprezę. ■



WYDAWCA **LUCASARTS** ■ PRODUCENT: **FACTOR 5** ■ PREMIERA **KWIECIEŃ**

STAR WARS: BATTLE FOR NABOO



Niezmordowany LucasArts po raz kolejny atakuje rynek PC tytułem z nieśmiertelnej serii „Star Wars".
Tym razem program nie jest tworzony od początku z myślą o komputerach osobistych. Kilka miesięcy wcześniej tytuł ten ukazał się na konsolę Nintendo 64. Jednak rynek konsolowy jest trochę inny niż nasz, więc nie zdziwię się, gdy firma „przejedzie się" lekko na tej pozycji. Jej akcja rozgrywa się mniej więcej równolegle z wydarzeniami mającymi miejsce w „Mrocznym Widmie" (już wreszcie dali by sobie z tym spokój). Nie ma co nawet przytaczać fabuły, bo dokładnie wiadomo, kto jest dobry, a kto zły. Sama gra to raczej prosta strzelanina niż jakiś skomplikowany symulator. Czasem trzeba gdzieś polecieć, coś zestrzelić i tak przez 15 poziomów. W stosunku do wersji z wielkiego N, poprawie ulegnie grafika. Większa rozdzielczość, lepsze tekstury i bardziej złożone obiekty to część usprawnień. Niestety, nawet mimo tego program nie prezentuje się jakoś specjalnie. Pierwsze zdjęcia raczej zniechęcają niż wywołują jakiekolwiek zaciekawienie. Na dodatek widać na nich wszechobecną mgłę, skrywającą horyzont. Miejmy nadzieję, że do dnia premiery programiści bardziej przyłożą się do pracy. ■





■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PREMIERA **MAJ**

INDUSTRY GIANT 2

„Industry Giant" sprzedała się w niebywałym nakładzie 750 tysięcy egzemplarzy.
Na rynku pecetowym liczba ta oznacza dwie rzeczy: tytuł ten okazał się nie lada przebojem, a w przyszłości na pewno możemy spodziewać się jego kontynuacji. Zatem zbliża się czas sequela. Naszą potęgę ekonomiczną zaczniemy budować na początku dziewiętnastego wieku, w okresie Rewolucji Przemysłowej. Pomnażając swoje bogactwo i niszcząc konkurencję, dumnie wkroczymy w świat nowoczesnych technologii, gdzie najważniejszą rolę odgrywa informacja. Na naszych barkach spoczywać będą decyzje związane ze znajdowaniem i kupnem nowych surowców, procesem produkcyjnym, logistycznym i końcową sprzedażą. Ogniwem łączącym cały cykl wytwórczy są środki transportu. W grze pełnią one jedną z najważniejszych ról, dlatego też na nasze potrzeby dostaniemy ich przeszło 50 rodzajów, od zwykłych ciężarówek, lokomotywy, aż po dalekomorskie statki. Po raz pierwszy też gracz będzie mógł tworzyć wspólne przedsiębiorstwa z innymi przeciwnikami i razem z nimi dominować na amerykańskich rynkach. Od strony graficznej natomiast, efekty typu alpha i teksture blending na pewno dodadzą grze nowej jakości. ■





■ PRODUCENT **TERMINAL REALITY** ■ PREMIERA **WIOSNA**

FLY! II



Poprzednia część tej gry ukazała się na rynku jakieś dwa lata temu i miała stanowić prawdziwą konkurencję dla serii Microsoftu, „Flight Simulator".
No cóż, pierwszą próbę zdetronizowania króla możemy spisać na straty. Po kilku miesiącach przemyśleń i rozważań, chłopaki z Terminal Reality postanawiają zaatakować po raz drugi. W stosunku do swojego pierwowzoru, gra zostanie ulepszona praktycznie w każdym aspekcie. Począwszy od samej symulacji, a skończywszy na zaawansowanej grafice. Zwłaszcza ten ostatni element zostanie mocno poprawiony. Pod naszymi skrzydłami ujrzymy teraz wspaniałą i zdigitalizowaną powierzchnię naszej planety. Pojawią się także realistyczne efekty pogodowe, m.in.: burze, deszcze, mgły, itp. Oprócz samolotów, znanych nam z poprzedniej części, dodano także nowe. Tutaj na uwagę zasługuje głównie helikopter Bell 407. Każdy z tych fruwających ptaszków wyposażony zostanie w realistyczną awionikę. Liczba zegarów na kokpicie może wywołać lekki zawrót głowy. Nie ma co, program ten skierowany jest raczej do prawdziwych maniaków lotnictwa, lubiących przed startem zaliczyć stustronicową instrukcję. ■



ze świata

■ Zgadnijcie, jaki tytuł najlepiej sprzedał się na Starym Kontynencie w ubiegłym roku? Nie „Diablo 2", nie „The Sims", ale... „Deux Ex". Eidos rozpoczął już pracę nad kontynuacją tego przeboju.

■ To jeszcze nie potwierdzona informacja, ale prawdopodobnie na naszych „piecach" nie ukaże się gra „Halo" firmy Bungie. Niektóre firmy wysyłkowe na Zachodzie przestały nawet przyjmować preordery na ten tytuł. Chcecie „Halo", kupcie Xboxa.

■ Kolejna gra, przeznaczona wyłącznie do rozgrywki wieloosobowej, nosi tytuł „World Easter". Jako że tłem naszych zmagań będzie kosmos, udostępnione zostaną nam setki planet, baz kosmicznych i tym podobnych rzeczy fruwających gdzieś w jego mroku. Jej producentem jest szwedzka firma Gatorhole.

■ Z planów wydawniczych firmy Buka skasowane zostały wyścigi samochodowe o roboczej nazwie „Project Overdrive". Jeśli ktoś z Was słyszał o tej grze i czekał na nią z utęsknieniem, to lepiej żeby już zaczął rozglądać się za czymś innym. Oszczędzi sobie płaczu i zgrzytania zębami.

■ Kolejna smutna wiadomość. Znana firma Fox Interactive przestanie prawdopodobnie wydawać gry. W tej chwili szykuje się tam mocna restrukturyzacja i na jej wyniki musimy trochę poczekać.

■ Na pierwszy tydzień marca przygotowana została premiera gry „Worms World Party". Nasi rodzimi gracze, ponownie za sprawą firmy CD Projekt, dostaną ją najwyżej dwa tygodnie później. Pewne jest na 100%, że ich cena nie przekroczy 100 PLN.

■ Kłopoty nie ominęły również Codemasters. Firma zamierza zwolnić około dziewięćdziesięciu pracowników. Według wypowiedzi jej szefów, jest to zabieg jednorazowy i w przyszłości nie są planowane podobne „czystki". Oby, bo kto zrobi „Colina 3"?

■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PRODUCENT **JOWOOD** ■ PREMIERA **MAJ**

ALIEN NATION 2

Jeżeli lubicie gry pokroju „Settlers", to z pewnością zwróciliście także uwagę na pierwszą część „Alien Nation".
Dla tych, którym tytuł ten przypadł do gustu, mamy dobrą wiadomość. Obecnie w pocie czoła opracowywana jest jej następczyni. Podobnie jak poprzednio pod naszą kontrolą znajdą się trzy różne nacje: Pimmons, Amazons i Sajikis. W zależności od upodobań wybierzemy sobie dwie ścieżki rozwoju podległego nam plemienia. Jeżeli w naszych żyłach płynie krew wojownika, ruszymy na podbój okolicznych krain. W innym przypadku możemy starać się żyć





w pokoju, nikomu nie zawadzając. Strategicznego znaczenia nabierze cykl dobowy. Żyjąc zgodnie z nim, nasi podwładni będą pracować, spać i odpoczywać. Gdy zapewnimy im należyte warunki, zaczną nawet budować własne chatki. Każda postać posiada swój strój, mocno odróżniający ją od innych. Zresztą cała oprawa graficzna prezentuje bardzo wysoki poziom. Gra jest niezwykle kolorowa i z przyjemnością przyjdzie nam patrzeć na rozwój tego wirtualnego świata, zważywszy, że nastąpi to już za jakieś dwa miesiące. ■

■ WYDAWCA **TOPWARE** ■ PRODUCENT **TOPWARE** ■ PREMIERA **WIOSNA**

IRON DIGNITY



„Iron Dignity" to kolejna próba połączenia w zgrabną całość strategii z typową grą akcji.
Tego rodzaju mieszanki jakoś do tej pory przeważnie nie porażały swoją grywalnością. Może to się zmieni dzięki firmie TopWare? Fabuła wyjątkowo trywialna, stanowi jedynie pretekst do wrzucenia gracza w środek militarnego konfliktu. Tutaj areną naszych zmagań jest Ziemia. Nad tą piękną, niebieską planetą zawisła groźba poważnego konfliktu nuklearnego. Wcielając się w dowódcę elitarnych oddziałów, przenosimy się na nowoczesne pole walki. Oprócz dowodzenia podległymi nam jednostkami, otrzymamy także możliwość wskoczenia za kokpit dowolnej z nich. Przeszło 15 typów pojazdów pozwoli nam przetestować swoje umiejętności w jeździe po twardym gruncie, w wodzie oraz powietrzu. Nie możemy również narzekać na monotonię otaczającego nas krajobrazu. Misje rozgrywać się będą w kilku strefach klimatycznych Ziemi, od afrykańskich pustyń, poprzez peruwiańskie góry, a na syberyjskim śniegu skończywszy. Niestety grafika w obecnej formie nie powo-





duje szybszego bicia serca. Owszem, całość stworzona została z wielokątów, ale jakoś bez polotu i większego artyzmu. Być może do dnia premiery, autorzy ulepszą jeszcze ten element, choć nie pozostało im wiele czasu. Orientacyjne rozpoczęcie konfliktu przewidziano na wiosnę tego roku. ■

GRY, NA KTÓRE CZEKAMY!

Poniżej zamieszczamy listę gier, które naszym zdaniem mają wszelkie zadatki na to, aby stać się hitami.

Aliens vs. Predator 2	Fox Interactive	Wiosna
Alone In The Dark 4	Infogrames	Wiosna
Anachronox	Eidos	Marzec
Arcanum	Havas	Wrzesień
Battle Realms	Crave	Wiosna
Battlefield: 1942	Digital Interactive	Jesień
Black & White	EA	Wiosna
Buffy The Vampire Slayer	Fox Interactive	Wiosna
C&C: Renegade	EA	Listopad
Civilization III	Hasbro	Zima
Commandos 2	Eidos	Zima
Desperados	Infogrames	Marzec
Dinosaur	EA	Jesień
Doom III	Activision	Zima
Duke Nukem Forever	Take 2	Lato
Dungeon Siege	Microsoft	Lato
Echelon	Bethesda	Wiosna
Emperor: Battle For Dune	EA	Grudzień
Fallout Tactics	Interplay	Wiosna
Fate Of The Dragon	Eidos	Wiosna
Halo	Microsoft	Wiosna
Heart Of Stone	Eidos	Zima
Hidden And Dangerous 2	Take 2	Lato
Hostile Waters	Rage	Marzec
Independence War 2	Infogrames	Czerwiec
Loose Cannon	Microsoft	Marzec
Lotus Extreme Challenge	Virgin	Wiosna
Mafia	Take 2	Lato
Masters Of Orion III	Hasbro	Zima
Max Payne	Take 2	Lato
Morrowind	Bethesda	Lato
Myst III: Exile	Mattel	Wiosna
Operation Flashpoint	Codemasters	Lato
Planetside	Verant	Gwiazdka
Pool Of Radiance II	Mattel	Marzec
Project Eden	Eidos	Maj
Red Faction	THQ	Lato
Republic: The Revolution	Eidos	Lato
Return To Castle Wolfenstein	Activision	Lato
Severance 2	Codemasters	Lato
Simsville	EA	Lato
Startopia	Eidos	Marzec
Star Trek: Away Team	Activision	Wiosna
Star Trek: Bridge Commander	Activision	Lato
Stronghold	GOD	Jesień
Team Fortress 2	Havas	Wiosna
The World Is Not Enough	EA	Lato
Tribes 2	Havas	Wiosna
Tropico	Take 2	Wiosna
Two World	TopWare	Wiosna
Unreal 2	Infogrames	Lato
Worms World Party	Virgin	Marzec
Warrior Kings	Havas	Lato
X-Com: Alliance	Hasbro	Lato
Z: Steel Soldiers	EON	Marzec
Zorro	Cryo	Wiosna

ze świata

I niestety kolejna zła wiadomość (jakiś feralny miesiąc). Firma FASA Corporation znana z takich tytułów, jak: „Shadowrun", „Earthdawn", „Crimson Skies" i „Battletech" z dniem 30 kwietnia bieżącego roku zawiesza swoją działalność (szloch). Ostatnią ich grą, która ujrzy światło dzienne jest „MechCommander 2".

Na początku przyszłego roku na ekranach naszych komputerów ujrzymy kontynuację pamiętnego horroru sprzed lat „The Thing" (u nas „Rzecz"). Ma to być mieszanka grozy i fantastyki, okraszona wspaniałą grafiką. Wydawcą tej pozycji została firma Konami.

Mieliśmy już do czynienia z wieloma dziwnymi i pokręconymi grami. Mogło się nawet wydawać, że nic już nie jest w stanie nas zaskoczyć. W tym miejscu należą się brawa chłopakom z WORLDBENDERS, bo im ta sztuka się udała. „Deathrow" to tytuł, w którym wcielimy się w postać więźnia skazanego na śmierć. Razem z nim wyczekiwać będziemy w celi śmierci na swoje przeznaczenie. Zapowiada się nadzwyczaj interesująco, szkoda tylko, że znamy już zakończenie tej historii.

I najważniejsza wiadomość miesiąca dla wszystkich użytkowników kart graficznych opartych na procesorach Voodoo. Firma nVidia, świeżo co upieczony właściciel 3Dfx'a, zgodziła się supportować te karty do 2002 roku. Do owego czasu pojawiać się będą oprogramowanie i nowe drivery. Po tym okresie Voodoo pozostanie już tylko w naszej pamięci.

Ensemble Studios pracuje obecnie nad tajemniczą strategią o kodowej nazwie RTSIII. Jako że spod ich skrzydeł wyszły już dwie części „Age Of Empire", można przypuszczać, że jest to zapowiedź kolejnej edycji.

„Nexagon: The Pit" to strategia 3D, rozgrywająca się nieznanej przyszłości, a którą w tym roku chce wydać Strategy First. Czekamy.

WYDAWCA **ACCLAIM** ■ PRODUCENT **BROADSWORD INTERACTIVE** ■ PREMIERA **CZERWIEC**

PARIS-DAKAR RALLY



Tegoroczny rajd Paryż - Dakar przeszedł już do historii. Niemniej za parę miesięcy będziemy mogli ponownie ekscytować się tą wspaniałą imprezą, choć tym razem już na ekranach naszych monitorów. Trochę to dziwne, że do tej pory jakoś nikt nie poruszał w grach komputerowych owego tematu. Wyścig ten rozgrywa się na dwóch kontynentach, oferuje bardzo zróżnicowane warunki klimatyczne i terenowe, a to przecież jest jednym z gwarantów dobrej „ścigałki". Ostateczna wersja programu zaoferuje nam dwanaście ogromnych stage'ów. Do naszej dyspozycji zostanie oddany także pokaźny zestaw najróżniejszych pojazdów. Jak wiadomo, w rajdzie tym uczestniczą zarówno dwu- jak i jednośladowce, tak więc każdy znajdzie coś specjalnego dla siebie. Na zdjęciach gra prezentuje się całkiem nieźle. Nie jest to może coś, co spowoduje wytrzeszcz gałek ocznych, ale stawia program w pozytywnym świetle. Datę premiery ustalono na tegoroczne wakacje, a wydawcą gry została firma Acclaim. ■





WYDAWCA **BUKA ENTERTAINMENT** ■ PRODUCENT **MIST-LAND** ■ PREMIERA **JESIEŃ**

PARADISE CRACKED

Na pewno często zastanawiacie się, jak w dalekiej przyszłości będzie wyglądał nasz świat? Większość wizji nie nastraja zbyt optymistycznie. I faktycznie, powolna degradacja naszej planety i umysłów ludzkich prowadzi do nieuchronnej katastrofy. A jak wyobrażają sobie wizję jutra twórcy gry „Paradise Cracked"? Za X-lat ludzie zbudują superkomputer o nazwie CyberBrain. Rozwiąże on problemy zanieczyszczenia i przeludnienia planety. Dzięki niemu powstaną zupełnie nowe wynalazki i technologie. Po pewnym czasie człowiek uzależni się od tej maszyny do tego stopnia, że w katastrofalny sposób wpłynie to na jego populację. Dojdzie do tego, że spadnie gwałtownie przyrost naturalny oraz drastycznie obniży się ogólny poziom inteligencji ludzi. Widząc co się kroi, CyberBrain opracowuje nowy plan działania. Główną postacią tej historyjki jest młody hacker komputerowy. Wszedł on w posiadanie tajnych informacji, mających związek z programem uleczenia ludzkości. Co z nimi zrobi i czy mu się to w ogóle uda, bowiem na karku ma pewne ograny ścigania, pozostaje na razie tajemnicą. „Paradise Cracked" należy do popularnego gatunku RPG. Według autorów przedstawiony w nim świat to mieszanka „Blade Runnera", „Ghost In The Shell" i „Matrixa". Czy taka kombinacja może nas zawieść? ■







■ WYDAWCA **ANARCHY ENTERPRISES** ■ PREMIERA **2001**

LUNA: MOON COLONY SIMULATOR

Jak myślicie, kiedy ludzkość skolonizuje nieprzyjazną powierzchnię naszego satelity?
Pierwsza szansa pojawi się już w tym roku za sprawą firmy Anarchy Enterprises. Ich najnowsza strategia ekonomiczna pod tytułem „Luna" umożliwi nam sprawdzenie się w roli konstruktora pierwszej bazy na Księżycu. Właściwie program ten mocno przypomina „SimCity", z tym że w odmiennej scenerii. Budowanie nowych konstrukcji przemysłowych, militarnych i wypoczynkowych (w sumie około 50 typów), dbanie o naszych podwładnych czy wymiana handlowa z Ziemią, to ta spokojna cześć rozgrywki. Czasami naszą bazę nawiedzać będą katastrofy lub niepożądane niespodzianki, np.: sabotaż, trzęsienie księżycowej gleby, deszcz meteorów czy atak obcych. W sumie dziesięć takich sytuacji w dostateczny sposób obrzydzi nam życie na tym pustkowiu. To wszystko pokazane zostanie w szczegółowym i trójwymiarowym środowisku. Pod naszą kontrolą znajdzie się w pełni konfigurowalna kamera. Zapowiada się całkiem ciekawie i gracze lubujący się w tworzeniu, a nie niszczeniu czegokolwiek, powinni mieć tę pozycję na oku. ■





■ WYDAWCA **INFOGRAMES** ■ PREMIERA **MAJ**

UEFA CHALLENGE

Co nowego słychać w świecie footballu? Ostatnio na rynku ukazała się kolejna edycja wiekowej „FIFA" i... właściwie na tym koniec.
EA Sports może czuć się zupełnie bezpiecznie, bowiem inni producenci jakoś nie kwapią się z wejściem w rynek gier sportowych. Zdarzają się rzecz jasna wyjątki, zwłaszcza w temacie piłki nożnej. „UEFA Challenge" to najnowsza propozycja firmy Infogrames, która już za dwa miesiące zagości na naszych komputerach. Program firmuje Europejska Organizacja Piłki Nożnej, więc wszelkie nazwiska zawodników, zespoły, itp. są jak najbardziej autentyczne. O tym, że liczba tych drużyn i stadionów jest dość pokaźna nie muszę chyba wspominać (to oferuje już każdy produkt). Tym zaś, co ma wyróżniać grę spośród innych, okaże się m.in.: rewolucyjny ponoć system przedstawiania kontuzji zawodników. Porządnie „skoszony" piłkarz będzie przez resztę meczu trzymając się za nogę kicał po płycie boiska niczym trusia. Nie zabraknie też fajnej grafiki z realistycznie odwzorowaną pogodą. Tytuł ten ukaże się także na PlayStation 2. ■







NIE PYTAJ! MAMY TO!

ze świata

Koniec bieżącego roku to okres wydania jeszcze jednej gry wyścigowej. „Historic Rally Trophy" to 14 największych samochodów rajdowych w historii tego sportu, jazda w zmiennych warunkach atmosferycznych oraz obsługa najnowszych kart graficznych. Szczególnie ten ostatni element może trochę niepokoić.

I na koniec informacja trochę z innej półki. Firma Sega zapowiedziała zakończenie produkcji konsoli Dreamcast. Niestety sprzęt ten nie spełni pokładanych w nim nadziei, co zresztą trochę dziwi, bowiem DC naprawdę wiele potrafi. O rynku decydują jednak klienci, a oni już wybrali - PlayStation 2. Dlaczego o tym piszemy, ano dlatego, że Sega skoncentruje się teraz głównie na pisaniu gier na różne platformy. Istnieje więc szansa, że kilka ich nowych tytułów zobaczymy na PC.

Do pracy wzięli się również goście odpowiedzialni za strategię „Warzone 2100". Ich najnowszy tytuł to „Conflict: Desert Storm". Jak sama nazwa wskazuje, jego akcja umiejscowiona została podczas wojny w Zatoce Perskiej. Typem rozgrywki tytuł przypomina takie produkcje, jak: „Delta Force" i „Hidden & Dangerous". Niestety na premierę przyjdzie nam poczekać przynajmniej do początku przyszłego roku.

W ubiegłym roku w grach online brało udział około 15 milionów graczy. Planuje się, że w 2004 ich ilość wzrośnie do 40 milionów.

Według niepotwierdzonych danych, po raz pierwszy w swojej historii, firma Square poniesie poważne straty finansowe za pierwszy kwartał obecnego roku. Mimo to trwają prace nad kolejną częścią ich flagowego tytułu „Final Fantasy".

Wanadoo podpisał umowę z Kalisto na trzy nowe tytuły. Dwa z nich to gry samochodowe a trzeci platformówka.

Przez najbliższe pięć lat firma Infogrames będzie nas raczyła grami spod znaku LA FEMME NIKITA. Pierwszy tytuł już jesienią 2001.

PRODUCENT **DIVERSIONS ENTERTAINMENT** PREMIERA **WIOSNA 2002**

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS

To dość nietypowa zapowiedź jak na naszego peceta.

Bijatyki są domeną konsol i każda próba stworzenia takiego programu na blaszaka, nie może przejść bez echa. Tym bardziej, że tytuł ten wydaje się być znajomy. I faktycznie, jakieś siedem lat temu na rynku ukazała się pierwsza część tej gry. Teraz, po tak długim okresie milczenia, jej twórcy pragną przypomnieć wszystkim swoje dzieło. Jak na dzisiejsze czasy przystało, tytuł ten zostanie wyposażony w trójwymiarowy engine i kręcące się wokół postaci kamery. Zostanie nam udostępnionych osiem aren i tyleż samo zawodników. Tych ostatnich wyposażono w bogaty zestaw ruchów, ciosów specjalnych i tym podobnych rzeczy. Oprócz pojedynków jeden na jednego, autorzy zapowiadają także tryb multi-player. Na wielkich arenach spotka się jednocześnie kilkanaście osób. Ma to przypominać „Quake'a", z tym że tu zamiast strzelać, będziemy okładać się pięściami. Wszystko wspaniale, tylko nie wydaje mi się, że taki program trafi w gusta pecetowej braci. Przecież w tym samym czasie na rynku dostępne będą bijatyki na konsole nowej generacji, lepsze zarówno pod względem grafiki jak i samej grywalności. A może jednak... ■



PRODUCENT **STRATEGY FIRST** PREMIERA **2001**

ZERO - G MARINES

„Zero - G Marines" to strzelanina z pierwszej osoby, firmowana przez Strategy First.

Akcja, tej nieźle zapowiadającej się pozycji, rozgrywa się w okolicach Jowisza. Wokół jego księżyców orbitują stacje kosmiczne potężnej organizacji o nazwie TerraCorp. W wyniku niewyjaśnionych zdarzeń, jedna ze stacji zostaje zaatakowana przez drugą. W celu wyjaśnienia tego dziwnego incydentu, firma wysyła na miejsce specjalny oddział komandosów. Najciekawszym elementem gry będą tzw. spacery w otwartej przestrzeni kosmicznej, bowiem znaczna część akcji umiejscowiona została poza przytulnymi wnętrzami baz kosmicznych. Jako że w tym środowisku panuje tytułowe Zero - G, to nasza postać będzie mogła poruszać się w zupełnie dowolnym kierunku. Ci, którzy nie dostawali kręćka w grze „Descent", tutaj poczują się dobrze. W misjach dla pojedynczego gracza, naszą postać wesprze wirtualna grupa żołnierzy. Oprócz tego program wyposażony zostanie w tryb multi-player. Rozgrywka w warunkach nieważkości zapowiada się nadzwyczaj interesująco. Tytuł ten nie ma jeszcze ustalonej daty premiery, więc możemy spodziewać się go dopiero w drugiej połowie bieżącego roku. ■







■ WYDAWCA **CDV** ■ PREMIERA **2001**

MYSTERY OF THE DRUIDS



Zmierzch przygodówek? Nic podobnego, nowe tytuły ciągle ukazują się na rynku i w najbliższej przyszłości sytuacja ta nie ulegnie większej zmianie.

Jedną z lepiej zapowiadających się gier tego typu jest właśnie „Mystery Of The Druids". Jak już sam tytuł wskazuje, oś fabularna programu zbudowana została wokół tajemnej mocy Druidów. Zapomniana na tysiące lat magia ponownie powoli rodzi się do życia. Główny bohater tego opowiadania to detektyw Scotland Yardu - Brent Halligan. Przydzielona zostaje mu sprawa rytualnego morderstwa, jak się później okazuje, mającego związek z tytułowymi postaciami. Na grę składać się będzie ponad 50 lokacji i około 360 interaktywnych scenek. Ponadto porozmawiamy z 20 postaciami i wysłuchamy 5 godzin nagranych dialogów. Grafika to połączenie renderowanych lokacji z trójwymiarowymi postaciami. Na stworzenie każdej osoby zużyto przeszło 1000 wieloboków. W parze z doznaniami wizualnymi idzie dźwięk. Wszystkie odgłosy i muzyka mają być krystalicznej jakości i nagrane dodatkowo w systemie Dolby Surround. Zapowiada się kawał porządnej przygodówki, choć jeszcze nie wiadomo dokładnie kiedy. ■





ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

Konkurs „Zeus: Pan Olimpu"

Grę „Zeus: Pan Olimpu" otrzymują: Marcin Lipski, Poznań; Anna Kasprzyk, Tarnów; Tomasz Bukowski, Dębica; Daniel Kuropka, Srebrna Góra; Artur Grotha, Starograd Gd.; Elżbieta Strzelecka, Warszawa; Oskar Twardowski, Kraków; Aneta Olszewska, Sopot; Paweł Kuźba, Chorzów; Piotr Mrągowski, Zielona Góra; Marcin Chrzanowski, Opole; Mariusz Masłowski, Słupsk; Andrzej Pietraszewski, Opoczno; Paweł Gdulski, Gdańsk; Aneta Byczkowska, Łódź; Krzysztof Urbaniak, Warszawa; Paweł Pyrzykowski, Lublin; Michał Grzelewski, Ostróda; Konrad Piórkowski, Wrocław; Anna Barczyńska, Inowrocław; Piotr Kostrzewski, Kraków; Robert Krowicki, Sanok; Agnieszka Nowak, Warszawa; Tomasz Grabarczyk, Łódź; Tomasz Cholewka, Ostrołęka.

Grę „Close Combat IV" otrzymują: Marcin Urban, Majdan Królewski; Maciej Zalewski, Komorówka Podl; Michał Nastały, Gdynia; Marek Dmitrijew, Poznań; Artur Chat, Katowice.

Konkurs „The Longest Journey"

Grę „The Longest Journey" otrzymują: Marcin Toruński, Warszawa; Andrzej Konieczny, Olsztyn; Artur Sikorowski, Płońsk; Karol Ostrowski, Warszawa; Adam Krzyżowski, Gdynia; Michał Smolarczyk, Pułtusk; Agnieszka Krawczyńska, Białystok; Arek Józefowski, Warszawa; Grzegorz Piotrowski, Sopot; Justyna Spychalska, Konin; Piotr Kalbarski, Łódź; Michał Bednarski, Tarnów; Grzegorz Czerwiński, Wieliczka; Zbigniew Olbracht, Warszawa; Oliwia Piaskowska, Gdańsk; Czarek Grabski, Wrocław; Robert Wróblewski, Zamość; Tomasz Michałek, Poznań; Andrzej Trzaska, Łowicz; Tomasz Buczkowski, Bielsko-Biała; Marcin Waściński, Szkaradowo; Ireneusz Zylik, Jarosław; Marta Milczek, Wrocław; Sylwester Piętka, Oświęcim; Igor Herbut, Przemków.

Gry przygodowe otrzymują: Leszek Osiecki, Mełno; Agnieszka Witkowska, Warszawa; Mikołaj Górzny, Podrzewie; Hanna Gronkowska, Warszawa; Michał Włodawski, Wrocław.

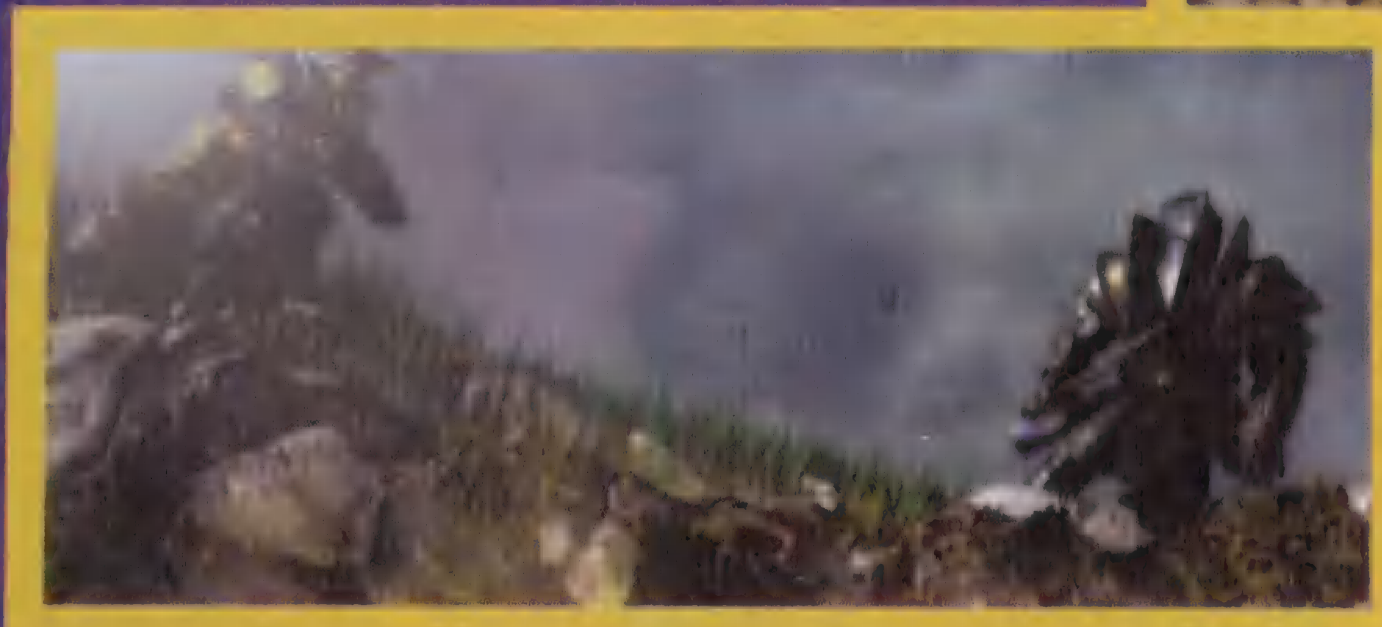
WARCRAFT III

Co to jest: małe zielone i leży w kącie? „Warcraft". Duże zielone i leży w kącie? „Warcraft II". Wielkie zielone i wali do drzwi? „Warcraft III"! Otwierać!

Dawno, dawno temu, w krainie Azeroth żyły sobie spokojnie plemiona ludzi i Orków. Od wieków zwaśnione, regularnie brały się za mordy, utrzymując wszakże swoistą równowagę, gwałcąc i mordując się nawzajem. I wszystko byłoby w najlepszym porządku. Jednak pewnego dnia niebo poczerniało, błysnęło, a gdy podnieśli głowy, ktoś przykleił nad ich piękną krainą plakietkę z napisem „Warcraft".



Połączenie walki wręcz i widowiskowych czarów daje przyjemne doznania oglądającemu.



Dawno, dawno temu to było, najstarsi górale mieli jeszcze wtedy DX'y i HDD 100 MB. „Warcraft" okazał się kamieniem milowym w rozwoju gatunku. Wytyczył nowe trendy. „Dune 2" ukazała drogę, zwaśnione plemiona ludzi i Orków podążyły nią do swego celu, czyli serc milionów graczy. Skoro do naszych drzwi puka kolejna część „Diuny" - przyszła pora na kolejną odsłonę „Warcraft" - część trzecią.

Przygotowania przez dłuższy czas okryte były mgiełką tajemnicy. Dopiero na ostatnich targach ECTS Blizzard oficjalnie potwierdził plotki, że trzecia część sagi w ogóle się ukaże. Wkrótce pojawiły się kolejne okruszki ze stołu producenta.

Kilka słów przypomnienia. Wszystkie „Warcraft'y" były grami strategicznymi czasu rzeczywistego, czyli RTS'ami. Akcję obserwowaliśmy znad pola bitwy. Rozgrywała się ona w okolicach ziemskiego średniowiecza, w ludzkiej krainie Azeroth, a potem także w magicznym świecie elfów. Można było grać nacjami ludzi i Orków, dostawaliśmy wręcz dwie gry w cenie jednej. Masa jednostek, spektakularne czary, a wszystko okraszone piękną, jak na owe czasy, grafiką w 256 kolorach i rozdzielczości 320x240, cieszyły oko.

Czym ma być nowy „Warcraft"? Najbardziej oczywista zmiana jest zauważana już w pierwszym lepszym screenie. Zamiast obrazu „z lotu ptaka" „Warcraft III" zdecydowanie bardziej przypomina grę TPP, czyli widok zza pleców bohaterów. Gracza zbliżono do pola bitwy. Z jednej strony, na pewno przyśpieszy to rozgrywkę, pozwoli też graczowi bardziej wczuć się w los prowadzonych oddziałów i postaci. Z drugiej - czy „Warcraft" nie zatraci swego niepowtarzalnego klimatu?

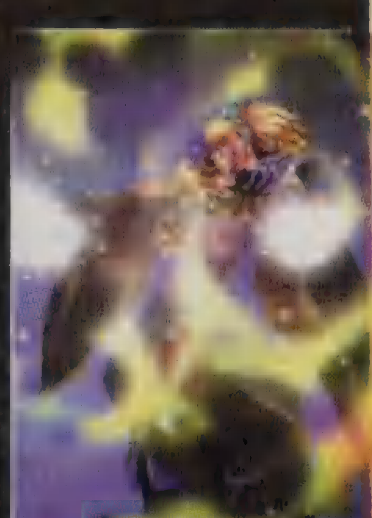
Autorzy zapowiadają trzecią część gry, jako „role-playing strategy game" z położeniem nacisku na pierwsze dwa człony. Pamiętacie elementy „strategii" w pierwszych częściach sagi? Wyrąbać jak najwięcej drzew, wydobyć jak najwięcej rudy i złota. A potem zgnieść wroga przewagą liczebną. Wygrywał nie najlepszy taktyk, lecz najzdolniejszy menadżer i ekonomista, potrafiący kalkulować straty i zyski. W „trójce" Blizzard odgraża się, że odwrócono proporcje. Drastycznie spadła ilość możliwych do kontrolowania oddziałów, za to stały się one potężniejsze. Wymusi to na graczu oszczędne gospodarowanie wojskiem i stosowanie rozmaitych strategiczno-taktycznych kruczków, mających na celu podejście wroga. I tu dochodzimy do sedna, czyli warstwy roleplayowej. Mało oddzia-

ODDZIAŁY LUDZI

Paladyn
Ci prawi wojownicy są tym, co pozostało z Przymierza ludzi w Azeroth. Przemierzają krainę w poszukiwaniu zła, by je naprawić. Dysponując potęgą militarną i magiczną mocą, zesłaną przez bogów, bronią ludzkość przed każdym, kto mógłby jej zagrozić.



Czarodziejka
Przysłane przez Magokratów z Dalaran czarodziejki, mają za zadanie nadzorować szeregi Bitewnych Magów. Ich moc rzadko wykorzystywana jest bezpośrednio w boju, a siła leży raczej we wzmacnianiu zdolności innych jednostek i przyzywaniu magicznych sprzymierzeńców.



Dvarwen Rifleman
Znane już z poprzedniej części gry, oddziały gnomich saperów na usługach krasnoludów z Khaz Modan, przeszły modyfikacje czyniące z nich jednostki jeszcze bardziej przydatne w ogniu bitwy. Ich ładunki wybuchowe nieraz uratują Wam tyłki...



Mountain King
Elita wśród wojsk Khan Modan. Trenowani od dziecka w sztuce walki Mountain Kings, nie interesują się wydobyciem złota czy pracą w kuźni, jak ich ziomkowie krasnoludy. Żyją tylko po to, by walczyć lub paść po spotkaniu godniejszego przeciwnika. Władają jednocześnie magicznym toporem i młotem.





(sześć gier w jednej?). Zwaśnione od wieków z ludźmi klany Orków, zostały zjednoczone przez młodego, światłego wodza. Stawią one czoła swym dawnym panom - Płonącemu Legionowi demonów. Przymierze ludzi rozpadło się, nękać ich będzie też plaga nie-martwych stworów. O swą działkę Azerothu upomną się Mroczne Elfy. Toż to wręcz klasyka RPG!



Zapowiedziano całą masę jednostek. Ludzcy paladyni i czarodziejki, widma i nekromanci po stronie demonów, wilczy jeźdźcy i gruntowie wspomagający Orków. Każda rasa specjalizuje się w czymś innym. Ludzie są klasyczną, standardową rasą, stawiającą na ostrą stal i technikę. Czarną magię praktykują demony, przywołując na pomoc rozmaite wybryki natury. Orkowie odwrócili się od swych diabelskich panów, by pod wodzą Thralla stać się tym, czym onegdaj byli ich przodkowie - zjednoczonymi z naturą nomadami, przywołującymi do pomocy dzikie bestie i magię szamanów. Do wyboru, do koloru.

Na koniec warto by powiedzieć więcej o świecie, w którym przyjdzie nam grać. Ma być

„PRZYGOTOWANIA PRZEZ DŁUŻSZY CZAS OKRYTE BYŁY MGIEŁKĄ TAJEMNICY. DOPIERO NA TARGACH ECTS BLIZZARD OFICJALNIE POTWIERDZIŁ PLOTKI"

łów spowoduje większe życie się gracza z jego ludźmi. Będzie ich dopieszczał i awansował na kolejne poziomy doświadczenia, by stworzyć elitę. Warunkiem powołania większej ilości wojska stanie się zdobycie nowych twierdz naszych baz wypadowych. Twierdze można rozbudowywać tylko w pionie, dostawiając przybudówki i wieże. Koniec z bazami na pół planszy. Teraz nasz zamek ma służyć rekrutacji, unowocześnieniu jednostek, wynalazczości i innym, nie znanym jeszcze celom. Wiąże się to ze zmniejszeniem roli surowców. Na pewno zachowano złoto, jako koło rozruchowe armii. Co do reszty - autorzy nie są zdecydowani.

A propos scenariuszy. Nie jest takie znów oczywiste, czy będzie istniał podział gry na misje. Najprawdopodobniej twórcy zaprezentują nam ogromny, rozbudowany świat, tętniący własnym życiem, w którym nasz oddział porusza się, odkrywając coraz to nowe tereny. Odnajdujemy wioski, miasta, postaci NPC rozmawiające z nami i oferujące rozmaite zadania do wykonania. Często okazuje się, że prosty quest staje się przepustką do prawdziwego wyzwania. Część postaci zechce przyłączyć się do naszej armii, wspomagając szeregi swymi unikalnymi mocami. Ci bohaterowie, obok podstawowych parametrów typu siła ognia, obrony itp., będą posiadali cechy takie, jak: siła, inteligencja, charyzma. Kolejny typowo RPG'owy element.

Kim i z kim przyjdzie nam walczyć...? Zamiast dwóch, ma pojawić się aż sześć ras



Liczymy bardzo, że kolejna część gry okaże się hitem



ODDZIAŁY ORKÓW

Grunts
Pierwsza i ostatnia linia obrony Orków. Uniwersalne wojska dzikich, lecz szlachetnych wojowników, nie zasługujących na nadawane im często miano „mięsa armatniego". To oni pracują na to, by zaopatrzyć naszą armię w niezbędne surowce.



Jeźdźcy Wilków
Odrzucając przeklętą magię demonów, szamani Orków ponownie zwrócili się ku tradycji swych przodków i magii natury. Nauczyli się przyzywać potężne bestie, jak choćby te olbrzymie, kilkustopowe wilki, by niosły swych jeźdźców niczym wierzchowce. Wytrzymałe i zręczne jak konie, są nieporównanie groźniejsze w boju.



Minotaury
Ci magiczni wojownicy zmiażdżyli już niejednego śmiałka swymi potężnymi młotami. Nieulękłe i zapiekłe w nienawiści - niczym walec przetoczą się przez szeregi wroga.



Wywerny
Mające wiele wspólnego ze smokami i gryfami, te potężne bestie dawno temu służyły szamanom Orków, zanim ci nie odcięli się od swych korzeni. Ponownie zawarte przymierze może okazać się konieczne dla obu stron, w celu obrony przed Legionem demonów.



nim Azeroth (choć zapewne nie obędzie się bez wycieczek do innych wymiarów). Czekają na nas jaskinie, labirynty, świątynie, pałace, góry i lasy. Grafika, choć na razie tylko statyczna, oszałamia dokładnością i starannością wykonania. Wojska narysowane są w pełni trójwymiarowo, autorzy chwalą się niezwykle realistyczną animacją, wykonywaną podobną techniką, jak filmy rysunkowe. Sam świat ma rządzić się spójnymi prawami fizyki, podobnymi do tych z „Myth", czyli wpływem grawitacji na grę, zjawisk atmosferycznych, ukształtowania terenu itp.

Idąc za ciosem, jakim były „Diablo" i „Starcraft", Blizzard postanowił także „Warcraft III" wyposażyć w rozbudowany tryb multiplayer oraz sieć (oby darmowych!) serwerów, rozrzuconych po całym świecie. Na uwagę zasługuje też potężny edytor światów i kampanii, a także możliwość niemal nieograniczonej ingerencji gracza w pole bitwy. Cóż mogę rzec więcej? Zapowiada się godna kontynuacja sagi, która być może nareszcie posunie krok naprzód, stojący w miejscu od mniej więcej dwóch lat gatunek RTS. A może nie krok, lecz całą milę? Oby...

LUSIEK



Ciekawi jesteśmy konfrontacji z „Sacrifice"...

„ZAPOWIADA SIĘ GODNA KONTYNUACJA SAGI, KTÓRA BYĆ MOŻE NARESZCIE POSUNIE KROK NAPRZÓD, STOJĄCY W MIEJSCU OD DWÓCH LAT GATUNEK RTS"

ODDZIAŁY DEMONÓW

Nekromanta
Podobnie jak czarodziejki, ci adepci magii szkoleni byli w jej arkanach przez technokratów Dalaran. Jednak obłąkańcza żądza mocy rzuciła ich dusze w ręce Króla Liczów. W zamian za oddanie i lojalność, obdarzeni zostali przez niego władzą nad nie-martwymi.



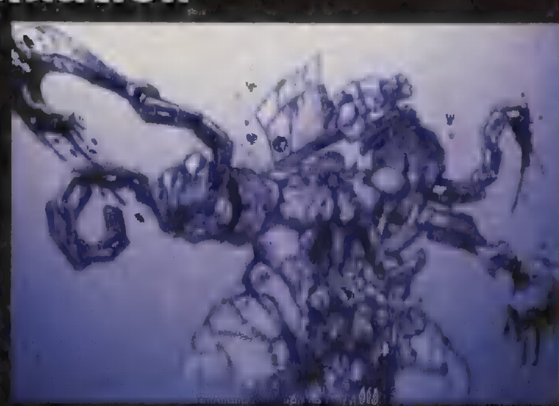
Death Knight
Rycerze Śmierci byli onegdaj elitą sił Orków. Po przegranej, Hordy zbuntowały się przeciw swemu panu - Ner'zhulowi. Gdy został on wskrzeszony przez Legion jako Król Liczy, rycerze zostali pozbawieni większości swej mocy i uczynieni jego pokornymi niewolnikami. Stanowią elitarną straż najpotężniejszych wojowników zła.



Cold Wraith
Upiory zimna są pozostałością zmarłych Warlocków Orków, których dusze pojmały demony. Ich jedynym pragnieniem jest zadawać ból i siać zniszczenie swym przeraźliwym zimnem.



Abomination
Abomination jest chyba największym wyobrażalnym wynaturzeniem. Tę powolnie pełzającą masę ciał i kłów tworzą zwłoki pomordowanych wrogów. Potwór wchłania je, stając się jeszcze potężniejszym. Jak zabić coś, co już nie żyje?



NEED FOR SPEED M

Niebawem szósta odsłona „Need For Speed"! Cieszycie się?





Eee tam, nasza Warszawa to była fura...

- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Electronic Arts**
- Gatunek: **Wyścigi**
- Premiera: **Wiosna**
- Przewidywane wymagania: **PII 233, 32MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.needforspeed.com**

Ja owszem, ponieważ serial pt. „Need For Speed" nie jest tak nudny jak „brazylijskie telenowele", do których zaliczyłbym „Tomb Raider'a". W każdej z kolejnych części kultowej serii „NFS" doświadczaliśmy powiewu świeżości, nowych rozwiązań i ciekawych pomysłów. A wieść gminna niesie, że szósta część okaże się pod tym względem rekordowa.

Najważniejszą i najbardziej szokującą innowacją jest to, że „Motor City" zaplanowano



Las Vegas... przepuścimy trochę mamony w kasynach i poszukamy Elvisa.

jako grę online. Oznacza to, że zamiast ścigać się z komputerowymi przeciwnikami, zmagać będziemy się z innymi użytkownikami gry na całym świecie (oczywiście za pośrednictwem Internetu). Autorzy tytułu chcą stworzyć wielką, internetową społeczność związaną z „Motor City". Będzie ona nie tylko ze sobą konkurować na szosach, lecz także zrzeszać się w kluby, handlować między sobą samochodami, rozmawiać na czatach, porównywać doświadczenia, itp. Przyznać trzeba, że pomysł jest niezły i może się doskonale przyjąć. Wyobraźcie sobie tylko całą tę bandę sieciowych maniaków, połączoną jedną grą. „Motor City" będzie czymś w stylu Battlenetu Blizzarda, gdzie na planie jednej gry spotykają się ludzie z różnych zakątków świata. Bardzo prawdopodobne, że podobnie stanie się z „Motor City". Możliwe też jest to, że dla osób nie mających dostępu do Internetu, będą tworzone „boty" - czyli komputerowi przeciwnicy zastępujący żywych. Zobaczymy.

„KLIMAT GRY BĘDZIE BARDZO PODOBNY DO TEGO, JAKI TOWARZYSZYŁ OBYDWU CZĘŚCIOM «STREET ROD»"

Jak już zapewne zdążyliście się zorientować ze screenów, w „Motor City" nie będziemy szaleć najnowszymi modelami Porsche, Ferrari i innymi tego typu wózkami dla mięczaków. Tutaj zasiądziemy za sterami amerykańskich krążowników szos z lat czterdziestych, pięćdziesiątych i sześćdziesiątych. Jazda takimi wózkami bardzo różni się od tej nowoczesnymi brykami. Przypomnijcie sobie „Drivera" - w „Motor City" samochód będzie się prowadził podobnie. Klimat gry nie odbiega prawie w ogóle od tego, jaki znamy z obydwu części legendarnego „Street Rod". Starsi gracze wiedzą zapewne o czym mówię. Młodszym natomiast wyjaśniam: Ameryka, lata sześćdziesiąte, bary, pod którymi gromadzą się kierowcy amerykańskich krążowników, garaż, gdzie będziemy zaglądać w najgłębsze zakamary naszego wozu. To wszystko znajdziecie w „Motor City"!

W grze dużą rolę odegra element ekonomiczny. Mając określoną ilość gotówki, musimy postarać się o jakiś samochód i jego utrzymanie. Jeśli nie będzie nas stać na nowszy i lep-

CZTERDZIESTOLATEK DWADZIEŚCIA LAT PÓŹNIEJ!

W grze będziemy jeździli brykami z lat trzydziestych aż po sześćdziesiąte. Oto kilka z nich:



1932 Ford Coupe



1949 Mercury Coupe



1969 Pontiac GTO



1957 Chevrolet Bel-Air

OTOR CITY

szy, czeka nas wędrówka do sklepu z częściami czy na giełdę samochodową. Tam kupimy stosowne dodatki, dzięki którym zwiększymy moc naszego ulubieńca. Gotówkę będziemy zdobywać na różne sposoby. Najczęstsze to zakłady, kto wygra wyścig. Jeśli wystarczy nam





odwagi, możemy założyć się nawet o własny samochód. Ścigać będziemy się mogli zarówno na zwykłych miejskich ulicach, jak i na owalnych torach, specjalnie przygotowanych do tego celu.

Rozpoczynając grę, stworzysz Swoją własną postać. Będziesz musiał dbać o reputację. Program stworzy Twoje „akta" sieciowe, w których znajdzie się informacja o tym, jakie posiadasz samochody, ile wyścigów wygrałeś, jak dobrym jesteś kierowcą i ile masz kasy. Tu nie ma miejsca na anonimowość (zapewne w internetowych barach i czatach ludzie zaczną wymieniać między sobą opinie nie tylko o samochodach i wyścigach, ale także o kierowcach). Jeśli będziesz chamsko spychał przeciwników z jezdni i Twój styl jazdy zostanie uznany za brutalny i złośliwy - nie licz na przychylność internetowej społeczności. Jeśli natomiast uda Ci się być świetnym kierowcą, uczciwie wygrywającym ze wszystkimi, staniesz się dla ludzi autorytetem.

Programiści robią wszystko, aby „Motor City" spełniała najnowsze wymogi technologiczne. Komunikowanie się z Internetem oraz szybkość łącz mają być bardzo dopracowane i zoptymalizowane. Na realizm i model jazdy położy się szczególny nacisk. Podobnie na grafikę - każdy samochód będzie się składał z 6500 wielokątów, a sama deska rozdzielcza z 1500. Autorzy zaimplementowali również specjalny system audio. Dzięki temu każda modyfikacja silnika wpłynie na jego dźwięk. Nawet założenie innego tłumika czy regulacja obrotów znajdą odzwierciedlenie w wydawanych przez samochód odgłosach.



To na razie wszystkie informacje o najnowszym „Need For Speed", jakie udało nam się zdobyć. Autorzy postawili sobie trudne i ambitne zadanie połączenia miłośników gry ze wszystkich stron świata w jedną społeczność. Jeśli tylko uda się to zadanie, a istnieją na to duże szanse, to będziemy mieli do czynienia z wielkim wydarzeniem, nie tylko w świecie samochodówek, ale także wszystkich gier komputerowych. A ja, póki co, rozglądam się za jakimś szybkim podłączeniem do Internetu. **KRZYCHOO**

Z: STEEL SOLDIERS

Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że kontynuacja dość przeciętnej gry, jaką było Z, nabiera kolorów i być może okaże się godną następczynią poprzedniej części.







- Wydawca: **EON Digital Entertainment**
- Producent: **Bitmap Brothers**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Wiosna**
- Przewidywane wymagania: **PII 266, 64MB RAM, Karta 3D**
- Kontakt: **www.bitmap-brothers.co.uk**

Chłopaki z developerskiej grupy Bitmap Brothers robią co mogą, aby powalić nas na glebę. Czy warto było czekać na „Steel Soldiers", okaże się być może na wiosnę, a tymczasem możemy nieco zaznajomić się z informacjami udostępnionymi przez producenta.

Akcja sequela „Z" ma rozgrywać się w 500 lat po wydarzeniach, opowiedzianych w części pierwszej. Kiedy udało się wreszcie doprowadzić do pokoju między zwaśnionymi stronami TransGlobal Industries i MegaCom Corporation i gdy alter ego gracza - dowódca militarnego oddziału oczekuje ze swoimi podwładnymi na przydzielenie innych zadań, okazuje się, że coś w dyplomatycznych rozgrywkach poszło jednak nie tak. Iskra, rzucona na podatny grunt, rozpala nowy ogień nienawiści. Fabuła, jak widać, nie jest zbyt oryginalna, a właściwie tak ma się do oryginalności jak adidasy kupione na stadionie X-lecia. Trudno. Skoro jeszcze raz przyjdzie nam ratować świat, postaramy się zrobić to w dobrym stylu. Autorzy, unikając zaszufladkowania „Steel Soldiers" (a jakże!) do nudnego ostatnio jak flaki z olejem gatunku RTS, zapowiadają strategię skupioną przede wszystkim na czystej akcji i dynamicznych decyzjach, podejmowanych przez gracza. Będą one miały niewyobrażalny wpływ na rozwój fabuły (czyżby nieliniowość w RTS'ach? Eeeee... nie wierzę...). Skoro już znaleźliśmy się przy fabule, to trzeba napisać, że to właśnie ona ma być główną perełką nadchodzącej gry. Odpowiedzialny za jej stworzenie, Martin Pond, pracował nad tak znakomitymi tytułami, jak: „Medievil" czy „Imperim Galactica 2". Domniemywać więc można, że będziemy mieli do czynienia z pasjonującą intrygą, pełną zwrotów akcji i nieoczekiwanych rozwiązań. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę to głównym priorytetem pozostał nadal rozwój własnej bazy i podbój nowych terytoriów. Misje (a ma być ich mniej więcej 30 dla trybu single) rozgrywane będą w zróżnicowanym pod względem geograficznym terenie (pustynie, lasy, miasta). Autorzy pozostawią do naszej dyspozycji około 30 jednostek (w tym siły wodne i powietrzne) i 20 budynków, z którymi będziemy mogli robić co nam się spodoba. Dodano kilka nieznanych z poprzednich części profesji (m.in. Szpieg, Specjalista od materiałów wybuchowych itp.) Nie zapomniano również o dużych możliwościach upgrejdowania sprzętu, co ma zapewnić niewątpliwie większą atrakcyjność tytułu. W dalszym ciągu będzie można natomiast przejmować wrogie pojazdy i budynki. Pod względem graficznym gra nie powinna odbiegać od obecnych hitów, a co więcej ma je pod tym względem przewyższać. Poruszające się pojazdy będą pozostawiać ślady na mokrej ziemi lub wznosić tumany kurzu na piachu. Dodatkowe emocje zapewni generowane w czasie rzeczywistym oświetlenie wszystkich jednostek i budowli. I tutaj docieramy właściwie do sedna sprawy. Otóż „Z: Steel Soldiers" w przeciwieństwie do jedynki, rozgrywany będzie w 3D. Ten właśnie fakt (poza graficznymi wodotryskami) ma zapewniać emocjonującą rozgrywkę (kłaniam się Państwu - „The Moon Project"!). Na ile te zapowiedzi okażą się prawdziwe, przekonamy się już wkrótce, ale coś nie wróżę grze sukcesu na miarę drugiej części „Red Alert'a" (wszak obie gry to seguele!). Ale obym się mylił i żebyśmy wiosną, odpalając „Z: Steel Soldiers", oniemieli z zachwytu i wyrzucili wszystkie inne gry do śmieci! **MASTERMIND**

ZACZEKAJMY, BO:

1. A nuż wykluje się jednak piękny motyl z tej obleśnej larwy.
2. Może warto będzie zasiąść do kolejnego, „trójwymiarowego" RTS'a.
3. ...bo tak..



PIZZA CONNECTION 2

Wkrótce na naszym rynku pojawi się „Pizza Connection 2" - sequel gry ekonomicznej, która ukazała się w 1999 roku.











- Wydawca: **Software 2000**
- Producent: **Software 2000**
- Gatunek: **Strategia**
- Premiera: **Marzec**
- Przewidywane wymagania: **PII 233, 64MB RAM**
- Kontakt: **www.pizzaconnection2.de**

A co właściwie kryje się pod tym „tajemniczym" tytułem? W „Pizza Connection 2" będziemy mieli okazję założyć i poprowadzić własne imperium gastronomiczne, którego specjalnością jest (jak sugeruje tytuł) pizza. Rozpoczynając od zakupu małego lokalu i trzech rodzajów niezbyt wykwintnej, gotowej pizzy, zainicjujesz proces powstawania nowego, potężnego imperium. Będzie to sieć liczących się w branży restauracji, która jest w stanie zaspokoić gusta nawet najwybredniejszych amatorów tej włoskiej potrawy. Oczywiście prowadzenie takiego biznesu nie ograniczy się jedynie do sporządzania nowych przepisów i sprzedawania gotowych produktów w coraz to większej ilości zakupionych restauracji. Będziemy także musieli zadbać o całe zaplecze gastronomiczne i organizacyjne, począwszy od budowy i ulepszenia magazynów zaopatrywanych przez lokalne punkty sprzedaży surowców, poprzez ekspansję ilościowo/jakościową restauracji, aż do rozbudowy siedziby firmy. Kluczową rolę w sprawności, jakości i szybkości oferowanych przez naszą firmę usług odegra zatrudniony personel. W każdej chwili będzie on mógł odbyć odpowiednie szkolenie, podnoszące jego kwalifikacje.

Sam artykuł - pizza, musi odpowiadać gustom klientów i tutaj bardzo pomocne okażą się statystyki. Dowiemy się z nich, ilu potencjalnych klientów obsługuje każda z naszych restauracji oraz jakie są ich upodobania pod względem składników potrawy. Dodać tu muszę, że istnieje możliwość przyrządzenia smaczniutkiej pizzy z takimi dodatkami, jak: mrówki, koniki polne, larwy czy węże, w których co poniektórzy klienci się lubują. Należy również zadbać o bezpieczeństwo lokali, trenując i zatrudniając ochroniarzy. Jak się bowiem zorientujemy na początku - nie jesteśmy monopolistami, a wokół rozrasta się konkurencja. Niejednokrotnie zastosuje ona wobec nas nieuczciwe chwyty, podrzucając szczury, robactwo czy śmierdzące bomby do naszych lokali (oczywiście my możemy zrobić to samo).

„PC2" oferuje dwa rodzaje rozgrywki: kampanię, gdzie wypełniając wyznaczone nam zadania, będziemy prowadzić rozgrywkę w kolejnych miastach oraz „wolną grę" - tu pozwolono nam skonfigurować grę pod względem naszych upodobań. W tym przypadku wybierzemy, w którym z 10 oferowanych miast chcemy grać, ustalimy ilość oponentów, cele gry (opcjonalnie) oraz kilka innych charakterystyk rozgrywki. Od strony graficznej, program (beta wersja) prezentuje się całkiem nieźle i w niczym nie przypomina „dziecinnej" grafiki znanej np. z „Sim Park". Jednym słowem, poczekamy zobaczymy. **AR**

CZUJĘ WYRAŹNY ZAPACH... INNYCH GIER.

Hmm. Nie da się ukryć, że „Pizza Connections 2" pod niektórymi względami przypomina takie tytuły, jak: „Gangsters", „Street Wars", a nawet „The Sims". Czy to źle? Niee - to dobre tytuły...





RECENZJE

Czekając na wysyp tytułów w okresie Wielkanocnym, prezentujemy dziś m.in. „Clive Barker's Undying". Tej gry po prostu nie wypada nie zobaczyć. Innym tytułem godnym uwagi jest rewelacyjny „Call To Power 2" - kolejna odsłona nieśmiertelnej „Cywilizacji". Wprost z Japonii wpada do nas „Oni", za nią nadlatują samoloty z „Rowan's Battle Of Britain". Jakby tego było mało, to możemy pochodzić mechami w „Mechwarrior 4" albo zabawić się w agenta w „In Cold Blood" lub powrócić do świata „Ground Control" w dodatku „Dark Conspiracy".

MOŻESZ BYĆ PEWIEN...

1. Nigdy nie recenzujemy wersji demo gry.
2. Zawsze, w każdą recenzowaną grę, przycinamy do upadłego.
3. Nasi recenzenci to starzy wyjadacze, po prostu fachowcy w te klocki.
4. Przeważnie oceny gier wahają się w granicach 65% - 85%.
5. Werdykt, czyli ocena ogólna, jest wypadkową: grafiki, grywalności, oryginalności, dźwięku.

JAK OCENIAMY

0-25% PONIŻEJ KRYTYKI
Gra chybiona, rojąca się od błędów, niedopatrzeń i sprzeczności. Recenzent nie znalazł nic bądź prawie nic, na jej obronę. Kupujcie jedynie na własną odpowiedzialność.

26-35% AMATORSZCZYZNA
Być może zamysły autorów były niczego sobie, ale po drodze coś się pokiełbasiło (kiepska grafika, toporny interfejs, itp.). W sumie, być może komuś to się spodoba, nas bynajmniej nie zachwyciło.

36-50% PRZECIĘTNA
Niezłe wykonanie, niestety rażące błędy uniemożliwiają przyznanie wyższej oceny. Jednak, jeżeli komuś to nie przeszkadza...

51-69% NIEZŁA
Gra poprawna, brak większych potknięć, typowy średniak.

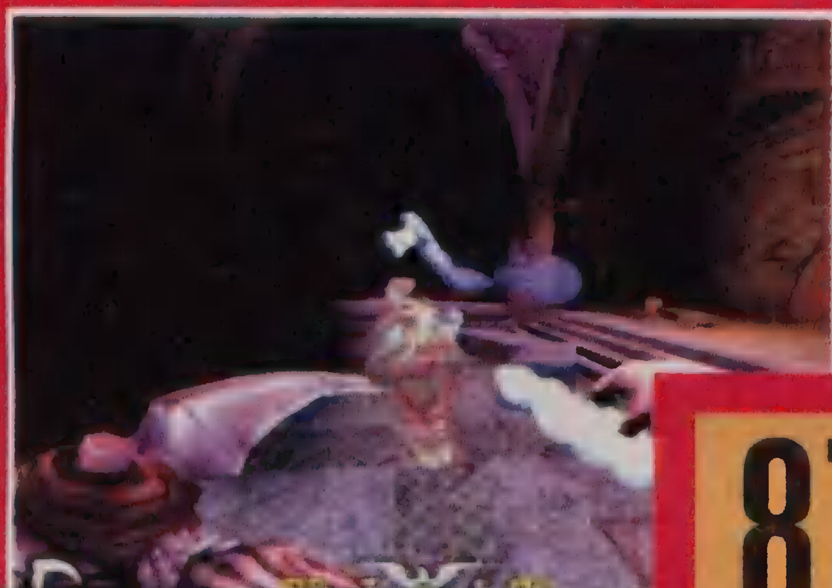
70-75% DOBRA
Jak wyżej, ale ma już swój urok, który w jakiś sposób urzekł recenzenta i wciągnął na dłużej.

76-85% BARDZO DOBRA
Warto zwrócić uwagę na ten produkt. Jeśli szukasz dobrej gierki, to właśnie ją znalazłeś. Jedna z lepszych w swojej klasie, doskonałe wykonanie, połączone z dużą grywalnością. Polecamy.

85-90% ŚWIETNA
Podwójnie polecamy, znakomita gierka, już dawno nie graliśmy w nic tak dobrego.

91-100% REWELACJA!
Produkcja wydzwaniasta, totalna, rewolucyjna. Na co jeszcze czekasz?! Biegiem do sklepu!!!

WYRÓŻNIENIA REDAKCJI


CLIVE BARKER'S UNDYING 87


BATTLE OF BRITAIN 86

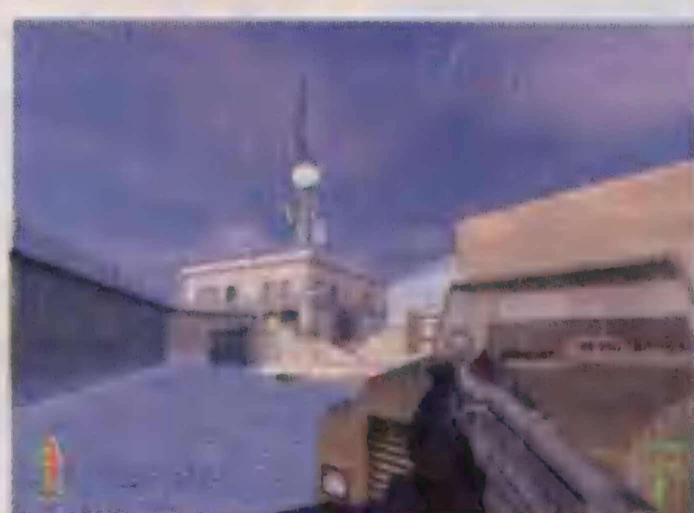

CALL TO POWER 2 85


CHESSMASTER 8000 85

HITY OSTATNICH TYGODNI

Obecnie na polskich półkach sklepowych znajdują się gry, które redakcja GK poleca.


GIANTS
(GK 2/2001 94%)


PROJECT IGI
(GK 2/2001 93%)


ALICE
(GK 1/2001 92%)

PISZĄ DLA WAS

Michał (Michał Bakuliński) — wyznając zasadę, iż sport to zdrowie, nasz redakcyjny guru (alias VIP) starannie omija wszystkie gry poza „kopaninami".
MasterMind (Rafał Dziduch) — fan gier strategicznych, nie gardzi również grami fpp i tpp.
Krzychoo (Krzysztof Kiełmiński) — skromny i cichy w redakcji, ale „diabeł", gdy odpali samochodówkę.
gRoovy (Patryk Leszczyński) — oddany fan Quake'a i wszelkiej maści FPP. Wiekowo zdetronizowany przez FAZI-ego, lecz walczy dzielnie.
Baron Jack (Jacek Pietruszczak) — talent w rozwalaniu gier. Nawalanki, platformówki, gry akcji, to jego żywioł. Wieczny adwersarz Hota.
HOT (Przemysław Gorący) — nałogowy mąciciel i maniak płci przeciwnej (do swojej). Człowiek, który żadnej hańby się nie boi.
FAZI (Maciej Waszkiewicz) — najnowszy wymiatacz naszej redakcyjnej bandy. Spec od gier akcji i przygodówek.
Lusiek (Tomasz Lustyk) — rolplejowiec pełną gębą, który żadnej gry się nie boi. Prawdziwy twardziel w prowadzeniu ogrzych pacyfikacji.
Pamp (Sebastian Szczepaniak) — drugi po Baronie talent w rozwalaniu gierek. Symulatory, gry TPP a przede wszystkim RPG'y to jego ulubione gatunki.

CLIVE BARKER'S

Twórcy gier coraz częściej sięgają po dzieła literackie, aby uatrakcyjnić warstwę fabularną programów. Jest to proceder godny pochwały, jeśli autorzy opowiadań są uznanymi literatami.



Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, co to będzie...





- Wydawca: **Electronic Arts**
- Producent: **Dreamworks Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.undying.eagames.com**
- Wymagania: **PII 400, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Karta 3D, Win95/98**

Na szczęście dzieje się tak w przypadku Clive'a Barker'a (więcej informacji o autorze scenariusza można przeczytać w oddzielnej ramce). Panowie z Electronic Arts wykupili odpowiednią licencję i wzięli się ostro do roboty. Szkoda tylko, że zadowolili się chyba najmniej ambitnym gatunkiem na rynku, czyli strzelaniną FPP.

Gracz wciela się w postać Patric'a Galloway'a, podróżnika i łowcy przygód, weterana I Wojny Światowej. Na początku dostajemy list od Jeremiaha Covenant'a, właściciela ogromnej posesji gdzieś w Irlandii. Przyjaciel ma kłopoty, którym może sprostać tylko Patric. A to nie byle jakie tarapaty, bowiem nad jego rodziną ciąży klątwa. Obydwoje rodzice nie żyją (ojciec został zamordowany, a matka zmarła przy porodzie Lisbeth). Tę ostatnią uśmierciła dziwna choroba, jeden z braci zwariował, a inny stał się przestępcą i popełnił samobójstwo. W każdym razie z całej familii ostał się tylko Jeremiah i, jak sam przypuszcza, nie na długo.

POSTAĆ AUTORA

Miłośnikom horroru i maniakom literatury tego rodzaju postaci, Clive'a Barker'a nie trzeba przedstawiać. Jednak dla graczy komputerowych jest to nowa i warta poznania osoba. Publikujący od ćwierć wieku amerykański autor, wydał kilka książek (w tym popularny za oceanem cykl „Books Of Blood"), był autorem filmów („Candyman" i „Hellraiser") i wielu innych dzieł. Tworzył nawet komiksy dla firmy Marvel, nie wspominając o tej, która sprzedaje wszelkie gadżety na Halloween, projektowane oczywiście przez niego. Ostatnim wielkim przedsięwzięciem Barkera jest seria prac, nosząca tytuł „The Arabat Quartet" - to ponad 200 olejnych obrazów, którą za 8 mln dolarów kupiła firma Disney'a. Dzięki temu w najbliższym czasie ujrzymy książki, obrazki, film, serial telewizyjny, zabawki, muzykę, a nawet tematyczne atrakcje w parkach rozrywki. Gra Undyng jest pierwszym przedsięwzięciem Barkera w świecie gier komputerowych. I miejmy nadzieję, że nie ostatnim.

„Skrzypienie otwieranych drzwi, jęki zabijanych ludzi, wrzaski potworów i odgłosy działania broni"

Okazuje się bowiem, że pozostała piątka rodzeństwa „zmartwychwstała" i jest dużo bardziej groźna niż była przed śmiercią. Do tego jeszcze dowiadujemy się legendy o Królu Umarłych (Undying King). Może on zostać uwolniony na świat, nie wspominając o jakimś magu, mającym stare porachunki z naszym bohaterem. Zadaniem stojącym przed nami będzie pokonanie całej piątki upiornego rodzeństwa razem z gromadami potworów, które na Ciebie sprowadzą. Zwiedzimy wielką rezydencję, piwnice, grobowce, ogrody, jaskinie, zrujnowane budynki i nieokreślone zaświaty. Do naszej dyspozycji oddano ogromny arsenał. Broń zarówno klasyczną, jak i rewolwer, a także fantastyczną (choćby głowa smoka strzelająca lodowymi pociskami). Do tego mamy całkiem pokaźną liczbę czarów, służących nie tylko do walki, ale także do pomocy podczas zwiedzania świata gry (osłony czy czary pozwalające lepiej widzieć w ciemnościach). Sama strzelanina nie wyróżnia się niczym szczególnym - rozwalamy potwory, zbieramy amunicję i apteczki, niekiedy klucze i jakieś przedmioty, przechodzimy do kolejnych pomieszczeń i tak w kółko. Co jakiś czas napotykamy też dodatkowe scenki liczone na enginie, w których dowiadujemy się dalszej części fabuły.





Pomimo zastosowania dość wysłużonego już engine'u Unreal'a, gra prezentuje się nieźle, choć nie wspaniale. Czasami możemy zaobserwować ładne i efektowne tekstury, aby za chwilę być świadkiem rozmazania jakichś

UNDYING

OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Undying", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: **Przy minimalnych ustawieniach można grać, ale produkt nie cieszy swoim wyglądem. Za słaby sprzęt.**

■ Komputer Testowy: **PIII 500, 128MB RAM, GeForce**



Werdykt: **Dużo lepiej, ale podczas walk z użyciem mocniejszych giwer wszystko rwie i skacze - wciąż za słaby sprzęt.**





■ **Żyć nie umierać. Świat grozy i przemocy to dla nas chleb powszedni.**



dziwnych barw na ścianie czy podłodze. Ładnie zaprezentowano także efekty świetlne - zarówno te towarzyszące rzucaniu czarów, jak i pochodzące od otoczenia - lampki, blask kominka czy światło przechodzące przez ogromne, gotyckie witraże. Na pochwałę zasługuje

„Gra prezentuje się nieźle, choć nie wspaniale"

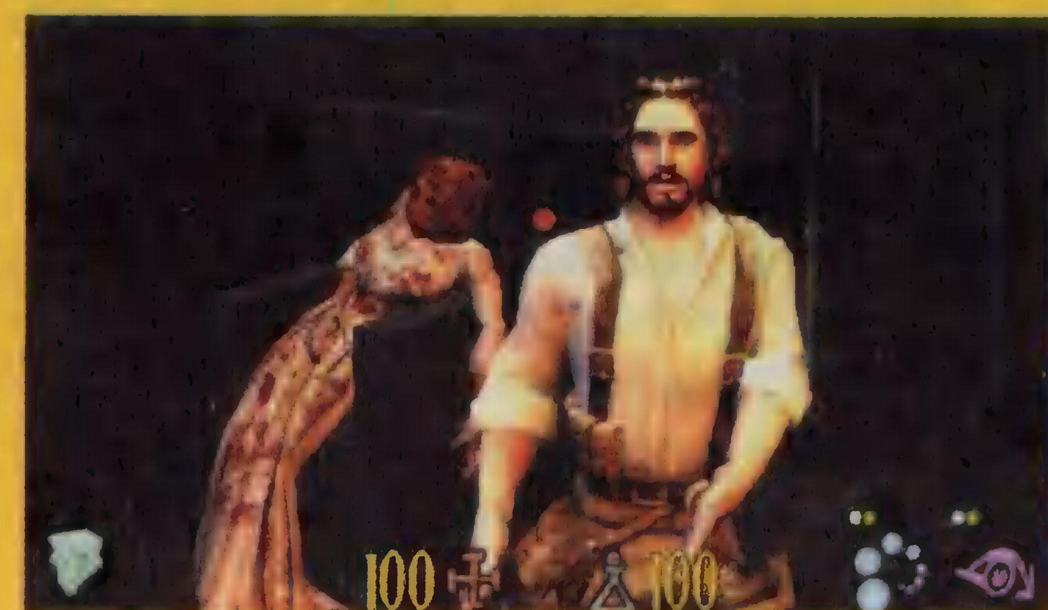
także rozmach, z jakim zaprojektowano poziomy - widać, że autorzy puścili wodze fantazji i umieścili nas w ogromnych i dopracowanych konstrukcjach architektonicznych. W kwestii grafiki warto jeszcze wspomnieć o postaciach. O ile ich wygląd (szczególnie twarze) zasługują na pochwałę, to sposób poruszania się zakrawa wręcz na kpinę (chodzą jak potrącone kaczki). Bardzo sugestywnie przedstawiono także potwory - są przerażające, mają na kończynach ślady krwi, a co najważniejsze, rzucają się nie tylko na Ciebie, ale także na inne postacie, które spotykasz po drodze. Podstawą dobrego horroru jest udźwiękowienie. Tu także autorzy „CBU" pokazali się od najlepszej strony - skrzypienie otwieranych drzwi, jęki zabijanych ludzi, wrzaski potworów i odgłosy działania broni tworzą dość stresujący klimat grozy. Do tego dochodzi mroczna muzyka, która bardzo dobrze podkreśla akcję rozgrywającą się na ekranie, ale nie powoduje znużenia przy dłuższym obcowaniu z nią. Ogólnie oprawa mimo kilku usterek wypada całkiem nieźle.

Czy więc gra jest bez wad? Otóż nie, ma ich niestety kilka. Po pierwsze, nie przemyślano niektórych zagadek. Można zaciąć się w głupim miejscu i nie móc wrócić do wcześniejszych lokacji bez wgrania uprzednio nagranego stanu gry. Po drugie, nie pomyślano o dodaniu przycisku przeładowującego broń. Wchodzenie do pomieszczenia pełnego wrogów z jednym nabojem w bębenku nie jest dobrym pomysłem, tym bardziej, że Colta przeładowuje się dość długo (strata energii gwarantowana). Nie pomyślano też o umieszczeniu w grze żadnej mapy. Mimo tego, że posiadamy podręczny notatnik (w nim odczytujemy listy i zapiski zbierane po drodze, mamy opis broni i czarów oraz zapis rozmów), to mapa pomieszczeń, które odwiedziliśmy bardzo by się przydała.

Muszę przyznać, że „Clive Barker's Undying" spodobał mi się, ale nie zaszokował. Jest to solidna porcja strzelania dla miłośników gatunku FPP, po którą dodatkowo powinni sięgnąć gracze lubujący się w horrorach. **BARON JACK**

TO NIE JEST GRA DLA DZIECI

To kolejna gra po Alicji, do której nie powinno sadzać się dzieci poniżej 12 roku życia. Może początkowo nie szokuje krwawą rzeźnią, ale ludzi o słabszych nerwach mogą przerazić niektóre sytuacje. Dopiero później zaczyna się prawdziwy horror. „Psychicznie" zachowujące się postaci, sceny przemocy i śmierci, dużo krwi i potwory o niezbyt przyjaznych kształtach - to wszystko z pewnością nie jest przeznaczone dla młodej publiki.



■ **Za:** Klimat grozy, ciekawa fabuła i niezłe udźwiękowienie.

■ **Przeciw:** Nierówne wykonanie graficzne, czasami sterowanie.

Udane połączenie horroru i strzelaniny FPP. Ciekawa fabuła i kilka interesujących pomysłów.

WERDYKT 87%

ALTERNATYWNE ■ Daikatana **80%** ■ Whell of Time **70%**

CALL TO POWER 2

Dawno, dawno temu. Za siedmioma procesorami i siedmioma pamięciami, Sid Meier, człowiek legenda, stworzył grę pt. „Cywilizacja".

- Wydawca: **Activision**
- Producent: **Activision**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **169.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.activision.com**
- Wymagania: **P166, 64MB RAM, 6x CD-ROM, Win 95/98/Me**







„Call To Power 2" należy do tych gier, których nie wypada nie mieć.

Potem wskutek „zawieruchy wojennej" opuścił swojego wydawcę - firmę Activision - i zaczął robić gry na własną rękę. Firma moloch nie zamierzała jednak rezygnować z niewątpliwego sukcesu i postanowiła stworzyć grę niemal identyczną, ale o innym tytule. Tak powstała „Call To Power". Teraz zaś Activision uderza z kontynuacją tego tytułu.

Wstyd się przyznać (ale lepiej jednak uczynić to zawczasu), że w „Call To Power" nie grałem. Ale co tam - powiedziałem sobie - skoro powstała bez Sid'a to się nią nie skalam. Teraz kalam się jednak dwójką i powiem szczerze, że wcale nie żałuję i kto wie czy w wolnej chwili nie sięgnę po jedynkę. „Call To Power 2" należy do gier strategicznych, dla których kanwą jest rozwój cywilizacji. Rozgrywka odbywa się w systemie turowym i nie ma żadnego kłopotu z upływającym czasem, wymuszającym nieprzemyślane decyzje. Nie odbiega w tym w zasadzie ani na jotę od stareńkiego pierwowzoru. Gracz może wybrać, na czele której z czterdziestu jeden (!) cywilizacji zamierza stanąć. Potem zdecydować się na tryb rozgrywki (single, multi), ustawić poziom trudności wybierając spośród sześciu dostępnych, ustalić jakie będzie zachowanie spotkanych w wojażach barbarzyńców (cztery do wyboru) oraz

„Najlepiej, gdy zadbamy o równomierny postęp we wszystkich dziedzinach życia"

ustalić, ile imperiów naraz weźmie udział w jednej rozgrywce (maksimum osiem). Do tego pokaźnego zestawu parametrów dochodzi jeszcze duża ilość mniejszych, pobocznych opcji. Zmienić można np. parametry mapy klimatu, ustawić pory roku i dni, zdecydować o ilości dostępnych złóż. Kiedy wedle swoich zapotrzebowań poustawiamy już odpowiednie opcje, przychodzi pora na „mięsko". Żeby nikt



BITWY

Podczas rozgrywania bitew nie mamy niestety wpływu ani na ustawienie naszych jednostek, ani na to jak będą się zachowywać. Całą walkę rozgrywa automatycznie komputer. Podobnie jest zresztą w przypadku oblężenia miast.







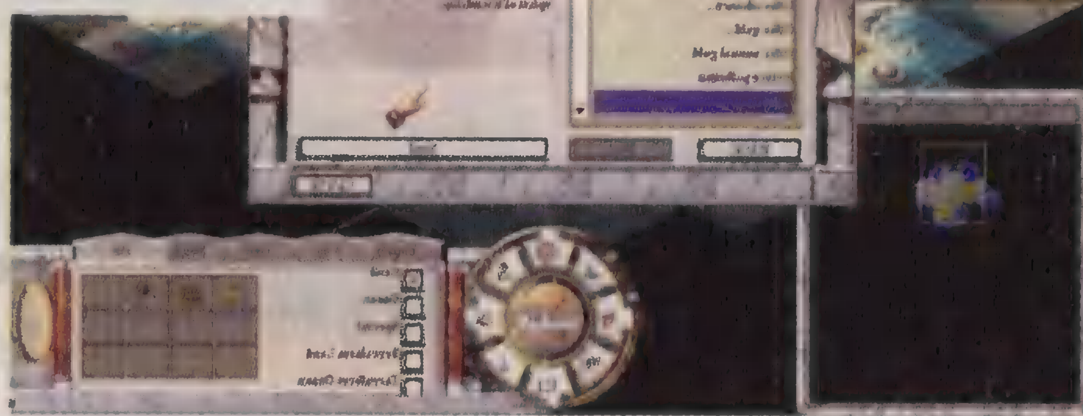


niu rozwoju. Zatem: zadbać musimy o odpowiednie usytuowanie naszych miast, ich stopniowy rozwój, a następnie o eksplorację nowych terytoriów. Kolejno przyjdzie nam zadecydować na co przeznaczymy uzyskane z podatków dochody. Możemy rozwijać armię, prowadzić badania naukowe lub w dalszym ciągu rozwijać i modernizować miasta. Wybieramy spośród wielu typów jednostek, systemów sprawowania władzy i wynalazków. Najlepiej, gdy zadbamy o równomierny postęp we wszystkich dziedzinach życia. Na szczęście nie znajdujemy się w próżni i na kontynencie nie jesteśmy rzecz jasna sami. Już po niedługim czasie do naszych włości docierają emisariusze i dyplomaci innych nacji. Zostajemy więc bezboleśnie wciągnięci w międzynarodowy kołowrót. Z nawiązanych kontaktów mogą wyniknąć nieprzewidziane wydarzenia, gdyż szans prowadzenia dyplomatycznych rokowań jest w „Call To Power 2" sporo. Można zawierać przymierza, pakty i układy wojenne, ponadto dawać wsparcie przyjaciołom lub sprzymierzać się przeciwko wspólnym wrogom. Dyplomacja dyplomacją, ale, jak to w strategiach turowych bywa, nie obejdzie się również bez szczęku oręża. W grze powinniśmy zadbać o ciągły rozwój militarny, a żeby ten następował, nie można zaniedbać badań naukowych. W sumie do naszej dyspozycji oddano grubo ponad 100 technologii do opracowania, a do tego całą masę przeróżnych rodzajów jednostek wojskowych i budowli miejskich. Z silnymi miastami i liczną armią możemy już przystąpić do stopniowej eksterminacji wrogów. Bitwy rozgrywane są automatycznie i nie mamy wpływu na rozstawienie oddziałów ani samą walkę. Nie stanowi to jednak wady, a wręcz miłe urozmaicenie. Na szczęście wojna nie jest jedynym wariantem odniesienia całkowitego zwycięstwa. Drugi polega na zdobyciu największej ilości punktów - co oznacza, że pod naszym panowaniem znajduje się najwięcej silnie rozwiniętych miast, a nasze badania gnają do przodu w niesamowitym tempie. Kolejnym sposobem na zwycięstwo jest zaprowadzenie pokoju na całym świecie, co będzie nie lada wyzwaniem dla nastawionych pacyfistycznie graczy. Ostatni sposób na „wielki finał" to pozyskanie dostępu do technologii nazwanej Kontrolerem Gaia. To utopijny twór umożliwiający sprawowanie kontroli nad produkowanym na całym świecie zaopatrzeniem. Jak widać metod na wygraną jest kilka i od tego, na którą z nich się nastawimy będzie zależał sposób prowadzonych przez nas działań. Sama rozgrywka nie nastręcza żadnych kłopotów i śmiem twierdzić, że każdy szybko chwyci o co chodzi. To, co zasługuje na wielką pochwałę w języku graczy, określamy interfejsem. Jest on w tym wypadku bardzo przejrzysty i intuicyjny. Mimo wyświetlania wielu okien, możliwości śledzenia różnorodnych parametrów, dzięki odpowiedniemu systemowi podpowiedzi nie sposób się po prostu pogubić. Cała mapa z naniesionymi na nie symbolami miast, portów, pól i warsztatów produkcyjnych przedstawia się bardzo zachęcająco i choć bardzo kolorowa, jest wystarczająco czytelna. Jeśli komuś byłoby mało misji przygotowanych przez autorów, może sięgnąć po edytor map i samemu zaprojektować interesujące tereny.

„Na szczęście wojna nie jest jedynym wariantem odniesienia zwycięstwa"

„Call To Power 2" to wielki tytuł i z pewnością powinni zwrócić na niego uwagę fani serii. Jedyną większą wadą jest niemiłe przeskakiwanie po zakończonej turze do jednostek, które nie biorą udziału w akcji. To może trochę dezorientować, ale nie stanowi na tyle dużej wpadki, aby nie móc jej przetrzymać. **MASTERMIND**

„CTP2" spełnia wszelkie wymogi, aby przejść do historii gier komputerowych.



nie posądził nas o brak patriotyzmu, wcielamy się w Lecha Wałęsę lub królową Jadwigę (to nie żart!) i zaczynamy! Przed nami ponad 6000 lat z życia Cywilizacji.

Świat „Call To Power 2" wygląda bardzo ładnie. Wyraźnie widać żyzne tereny, rzeki, pustynie i lasy. Miasta powiększają się i rozwijają, są otaczane murami i polami uprawnymi. Produkowana w nich armia składa się z wielu bardzo urozmaiconych jednostek, które możemy odróżnić na pierwszy rzut oka. Po prostu bajka. Również, towarzysząca rozgrywce, muzyka nie pozostawia wiele do życzenia. Jest nastrojowa, adekwatna do tematu rozgrywki i nie atakuje nachalnie uszu grającego. Nie przesadzajmy jednak z tym zachwytem nad stroną wizualno-muzyczną, bowiem „Call To Power 2" to przede wszystkim strategia turowa w czystym wydaniu. I nie na podziwianiu widoków należy tracić cenny czas, ale na umiejętnym planowa-

Za: Grafika, kilka alternatywnych zakończeń, edytor, niektóre pomysły się nie starzeją.

Przeciw: Niewielka ilość scenariuszy, małe niedoróbki w kontrolowaniu jednostek.

„Call to Power 2" przypomni Ci szczenięce lata, spędzone nad pierwszą Cywilizacją!

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE Call to Power **90%** Cywilizacja 2: **79%**

ONI



Sceny rozwałki są częstym zjawiskiem w „Oni". Niestety, nie wyglądają najlepiej...

Od dawna brakowało mi na rynku dobrego połączenia bijatyki i strzelaniny. Gdy więc po raz pierwszy przeczytałem o „Oni", postanowiłem się nią zainteresować.

- Wydawca: **Take 2/GOD**
- Producent: **Bungie Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **159.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **oni.godgames.com**
- *Wymagania:* ***PII 266, 64MB RAM, 4x CD-ROM, 800 MB HD, Win95/98***



Moja radość z otrzymania pełnej gry do recenzji była jednak przedwczesna - tytuł, mimo spełnienia wielu obietnic, nie jest wzorowym przedstawicielem gatunku. Posiada kilka zalet, ale w niektórych momentach przyćmiewają je liczne drobne usterki, psujące końcowy efekt. Zacznijmy jednak od początku i przyjrzyjmy się poszczególnym elementom gry.

Wcielasz się w rolę młodej policjantki, Konoko (nie jestem przekonany o jego/jej płci, więc muszę oprzeć się na stwierdzeniu posiadania „wystających płuc";) ze służb specjalnych (zwanych tu w skrócie TCTF). Musisz powstrzymać panoszący się w mieście syndykat przestępców, którzy terroryzują miasto, porywają zakładników, podkładają bomby i stawiają czynny opór policji. Fabuła jak widać nie jest zbyt frapująca, a filmiki przerywnikowe także niewiele wyjaśniają w tym względzie. Podobnie nie zachwyca rozwiązanie misji - generalnie zamykają się one w schemacie: wchodzisz do bazy, załatwiasz wszystkich przeciwników, odblokowujesz drzwi, załatwiasz kolejnych i tak w kółko. To po kilku podejściach naprawdę robi się nudne. Są tylko nieliczne wyjątki od powyższej reguły, ale ogół przytłacza wtórnością. Jest kilka elementów, które jednak spodobały mi się w pewien sposób - w miarę realistyczne zachowanie przeciwników. Działają oni w grupach i starają się zabić Cię za wszelką cenę (nawet kosztem zabicia kolegi). Wykonują swoje zadania - włączają alarmy, uśmiercają zakładników i blokują drzwi. Dobrze rozwiązano też sprawę zobrazowania energii. Uderzając przeciwnika, widać rozbłyski coraz bardziej zbliżone do czerwonego. Dzięki temu wiemy, ile energii zostało jeszcze gangsterom. Ciekawym dodatkiem jest fakt, że uratowani cywile, naukowcy itp. pomagają Ci, ofiarowując apteczki, naboje i osłony. No i najciekawsza sprawa. Przeciwnicy używają broni z głową - gdy im ją wytrącisz i odbieg-

TRENING



Zazwyczaj w tabelkach zwracamy uwagę na zagadnienia istotne i ciekawe - tym razem jest podobnie. Trening bowiem to nie tylko obowiązkowa część gry (nie da się jej rozpocząć bez ukończenia treningu), ale także jedyna szansa, aby połapać się w dość skomplikowanym ustawieniu klawiszy. Jestem też graczem konsolowym i razi mnie w tytułach PC brak możliwości podpięcia pada. Tu posunięto się jeszcze dalej - nie można nawet samemu zdefiniować sobie przycisków - naprawdę było mi bardzo trudno i niewygodnie przyzwyczajać się do nietypowego rozłożenia klawiszy. Dopiero po ukończeniu około 3-4 misji człowiek zaczyna się przyzwyczajać, a to trochę długo. Dlatego trening jest pewnym wybawieniem- uczysz się sterowania od podstaw.







OGRANICZENIA SYSTEMOWE

Jak „Oni", będzie działać na Twoim PC.

■ Komputer Testowy: **PII 300, 64MB RAM, Voodoo 3**



Werdykt: Da się grać całkiem komfortowo, ale przy minimum detali. No i rwie przy „gorących" akcjach.

■ Komputer Testowy: **PIII 850 , 256MB RAM, GeForce 2 GTS**



Werdykt: Wciąż wygląda słabo i potrafi też czasami gubić wiele klatek (w najmniej odpowiednich momentach).



Najprostsze ciosy okażą się najszybsze i najskuteczniejsze. To mniej więcej tak, jakby dać komuś Ferrari i zabronić przekraczać nim 50 km/h. Kolejna sprawa to (opisane szerzej w tabelce TRENING) sterowanie, które zostało rozwiązane w mało przemyślany sposób. Utrudnia tylko sprawę, zamiast ułatwiać graczowi poruszanie się w grze. No i rzecz, która irytowała mnie najbardziej - system nagrywania stanu gry. Autorzy wymyślili to sobie w ten sposób, że gra sama zapisuje się w pewnych momentach. Pomysł może nie byłby taki głupi, gdyby nie fakt, że miejsca te są porozmieszczane bardzo daleko od siebie. Czasami (ponad połowa przypadków) w całym poziomie nie znajdziesz ani jednego miejsca restartu. Może się więc zdarzyć, że przy jakiejś trudnej walce zostajesz z niewielką ilością energii i nie możesz nagrać, więc jakiś przeciwnik zabije Cię



KTO LUBI MANGĘ?

Nie znam się na filmach anime (bo ich nie lubię), ale „Oni" zdaje się być tytułem samodzielnym (nie opartym na filmowym pierwowzorze). W każdym bądź razie, mangowy klimat obecny jest w każdym aspekcie gry - wszystkie postaci, scenki przerywnikowe i filmiki utrzymane są w stylu mangowym. Klimatycznie - to trochę połączenie „Ghost In The Shell" z „Akira", ale znajdą się tu także i inne elementy. Dlatego też, jeśli jesteś zdecydowanym przeciwnikiem mangi i anime, to nawet nie dotykaj tej gry.



niesz zbyt daleko, to nie pobiegną walczyć z Tobą, tylko podniosą broń i zaczną do Ciebie strzelać. Nawet bossowi można wytrącić jego wielką giwerę i użyć jej przeciwko niemu. Jak więc widać, teoretycznie gra ma spore możliwości i duży potencjał. Niestety, teraz przyszła pora na listę usterek i potknięć programistów.

Pierwszą sprawą jest „koszmarna" grafika. Gra wygląda smutnie, brzydko i ponuro. Zastosowano małą paletę kolorów, a cała akcja rozgrywa się w magazynach, budynkach, laboratoriach, itp. W związku z tym oglądamy bardzo podobne wnętrza - ubogie w szczegóły, mało kolorowe i słabo oteksturowane. To naprawdę „biedna" gra, w porównaniu z takimi „ślicznotkami", jak: „Alice" czy „Giants". Druga sprawa to detekcja kolizji postaci i otoczenia. O ile przeciwnicy i bohater są przyzwoicie animowani to wielokrotnie można patrzeć przez ściany (zbyt blisko podchodząc do niej i zmieniając kąt patrzenia myszką). Adwersarze po śmierci potrafią wystawać przez ściany i drzwi, a raz udało mi się strzelać rakietnicą przez betonowy filar. Dzięki temu ustrzeliłem przeciwnika, który mnie nie dostrzegł. Trzecia sprawa to walki. Pokonanie pojedynczych przeciwników (nawet bossów) to maksymalna

„Nawet bossowi można wytrącić jego wielką giwerę i użyć jej przeciwko niemu"

prościzna. Nie stosują oni jakichś skomplikowanych taktyk, więc najprostsze kombosy (cios, cios, kopniak, itd.) pozwalają pokonać każdego. Gorzej jest z większą grupką. Tu trzeba więcej unikać ciosów, a mniej atakować, bo wrogowie szybko Cię otoczą. Niestety, mimo pokaźnej listy ciosów i kombosów, nie będziesz używał żadnych skomplikowanych kombinacji. jednym ciosem, z zaskoczenia. No i cały level od początku - chyba nie muszę pisać, jakie to irytujące. Ostatnia sprawa to brak trybu multi-player. On z pewnością mógłby dodać kilka oczek do oceny, a tak autorzy narobili nam tylko smaku (w pierwotnych założeniach miała być opcja gry dla wielu graczy).

Podsumowując, gra rozczarowała mnie - posiadała spory potencjał, praktycznie żadnej konkurencji na rynku, ale robota została wykonana niesolidnie. Nie napiszę, że gra jest słaba, ale bardzo dobra też nie - posiada sporo wad (wymieniłem je powyżej) i tylko kilka zalet. A gracze nie lubujący się w japońskiej sztuce animacji (czyli anime), powinny od końcowej oceny odjąć jeszcze 10 oczek. Szkoda, bo zapowiadało się o niebo lepiej. Mam nadzieję, że „Halo" chłopaki z Bungie nie spartolą. **BARON JACK**

■ **Za:** Nowatorskie połączenie strzelaniny i bijatyki.

■ **Przeciw:** Grafika i wykonanie, sterowanie, rzadkie save'y.

Ta gierka miała szansę na spory sukces ze względu na nowatorskie rozwiązania, ale jej autorom nie wszystko wyszło.

WERDYKT 81%

ALTERNATYWNE ■ Alice **92%** ■ LOK: Soul Reaver **93%**

ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN

Biedna Anglia. Nad jej niebem znowu zrobiło się gorąco.

- Wydawca: **Empire Interactive**
- Producent: **Raven Software**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.empireinteractive.com**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4 x CD-ROM, Karta 3D (8MB), Win 95/98**



Raven Software znana jest już bardzo dobrze wszystkim miłośnikom powietrznych wariacji. To spod jej skrzydeł wyszły takie przeboje, jak chociażby: „Flying Corps" czy „Mig Alley". Firma ta koncentruje się wyłącznie na wydawaniu symulacji lotniczych (co zresztą wyjątkowo dobrze jej się udaje). Ich najnowszym dziełem i nie ukrywam, że chyba najlepszym jest właśnie „Battle Of Britain".

Okres II Wojny Światowej stanowi ogromne źródło inspiracji dla współczesnych programistów. Nie dziwi więc fakt, że wielu developerów ochoczo po niego sięga. Z punktu widzenia współczesnego człowieka, jedną z najbardziej widowiskowych bitew w dziejach ludzkości stoczono właśnie w ówczesnym okresie, nad angielskim niebem. Dzięki tej grze możemy wziąć udział w wydarzeniach tamtych lat i to zarówno od strony Aliantów, jak i kolegów Adolfa. Po krótkim obcowaniu z główną opcją programu, czyli kampanią, szybko zauważamy, że gra oferuje dość nietypowe podejście do tematu symulacji. Nie chodzi tu o samo fruwanie w przestworzach, ale o sposób przedstawienia całego konfliktu. W zależności od naszych upodobań i chęci, wcielamy się zarówno w głównodowodzącego jedną ze stron lub też w konkretnego pilota. Jeżeli nagle odkryjemy w sobie żyłkę strategiczną, to całym konfliktem możemy sterować wyłącznie na specjalnej mapie. Ustalając nowe cele oraz przydzielając konkretnym jednostkom określone misje, wpływamy na przebieg dynamicznej kampanii, rozgrywającej się na ekranach naszych monitorów. W każdej chwili możemy jednak wskoczyć za stery dowolnej maszyny i osobiście wykonać konkretne zadanie. Nie wszystkim ślęczenie nad mapą przypadnie jednak do gustu. Dla osób, chcących sobie wyłącznie polatać, przygotowano zestaw szybkich misji, począwszy od prostej nauki startowania do historycznych potyczek.

Gdy już zasiądziemy sobie wygodnie za kokpitem naszego Spitfire'a czy Junkersa, to pierwszym zadaniem jakie nas czeka, jest poderwanie tego żelastwa do góry. Po wyłączeniu wszelkich ułatwień, zadanie to nie będzie bynajmniej takie proste. Przy lądowaniu można dziesięć razy pomnożyć sobie stopień trudności. Gra jest dość trudna, ale na całe szczęście szeroki wachlarz opcji pozwoli każdemu dopasować do swoich umiejętności wymagania stawiane przez program. Najbardziej ekscytującym elementem każdego symulatora są oczywiście starcia z wrogimi jednostkami. Jako że naszych samolotów nie wyposażono w nowinki techniczne czy chociażby zwykłe rakiety samonaprowadzające się, jesteśmy zdani wyłącznie na własne umiejętności. Podczas walki naszym najlepszym przyjacielem będzie działko. Często też sami musimy rozpoznawać przeciwnika po sylwetce i barwach samolotów. Czasami tworzy się taki kocioł na ekranie, że nie sposób się połapać. Dodatkowo, przy kiepskiej pogodzie i gęstym zachmurzeniu, łatwo traci się orientację. Zestrzelenie przeciwnika nie jest proste, ale dostarcza za to ogromnej satysfakcji.

Kilka słów o grafice. Większość pojedynków toczymy w chmurach i z tej wysokości ląd, znajdujący się pod nami, wygląda naprawdę wspaniale. Gorzej, gdy schodzimy trochę niżej. Tekstury stają się mniej wyraźne i całość ulega rozmyciu. To akurat problem każdego symulatora lotniczego, więc taka sytuacja nie powinna nikogo dziwić. Pięknie prezentują się za to wszelkiego rodzaju jednostki fruwające. Reasumując, oprawa wizualna programu stoi na wysokim poziomie, co niestety, jak nietrudno zgadnąć, zostało okupione dość wysokimi wymaganiami sprzętowymi. Przy detalach włączonych na maksa, na GeForce z Celeronem 500MHz gra zachowywała się przeciętnie. Takie czasy. Poza tym dość długi okres wczytywania się poszczególnych misji, także lekko denerwuje.

Nie można za to przyczepić się do warstwy dźwiękowej. Wszelkiego rodzaju gadki czy odgłosy, dobiegające nas spoza kabiny, są zupełnie zadowalającej jakości. Ponoć część komunikatów, słyszanych przez radio, to autentyczne nagrania.

Trudno napisać coś więcej o tym wspaniałym programie na jednej tylko stronie. Każdy miłośnik fruwających maszyn bojowych, a zwłaszcza tych starszych, powinien bez wahania zaopatrzyć się w tę pozycję. Na pewno nie będzie tego żałował. **MARCIN**

- **Za:** Możliwość wyboru strony konfliktu, dynamiczna kampania i ładna grafika.
- **Przeciw:** Wymagania sprzętowe.

Pozycja zarówno dla strategów, jak i dla zwolenników lotu nurkowego.

WERDYKT 86%

ALTERNATYWNE ■ European Air War **93%** ■ Mig Alley **83%**

planet manga

Planet Manga
skr.pocztowa 74
00-954 Warszawa 84
(022) 635 26 67
0 604 82 62 82
sklep@planetmanga.com.pl

ZANIM ZAMÓWISZ - PRZECZYTAJ !!!
Do cen należy dodać koszt przesyłki :
1 kaseta/inny produkt = 8zł, każda następna sztuka = 2zł
Obliczoną w ten sposób kwotę prosimy nadać na poczcie pod nasz adres używając czerwonego przekazu ! Na odwrocie przekazu prosimy podać zamawiane tytuły oraz numer telefonu ! Czas oczekiwania ok. 30 dni !
Przy zamówieniu kasety i komiksu - wysyłka komiksu gratis !

www.planetmanga.com.pl
Nasze kasety dostępne są również w sieci EMPIK, sklepach ULTIMA oraz księgarni www.merlin.com.pl

FILMY W POLSKIEJ WERSJI JEZYKOWEJ


Sailormoon R
39,90


Sailormoon S
39,90


Sailormoon SuperS
39,90


SuperS Special
39,90


Tenchi in Love 1
44,90


Armitage Polymatrix
44,90

HIT!

Tenchi in Love 2
44,90

SUPER HIT !

Singiel MIYU
29,90

4 x SAILORMOON = 80zł !
Zamów cztery kasety z "Sailormoon", a za cały komplet zapłacisz jedyne 80zł (bez kosztów wysyłki) !!!

NOWOŚĆ !

49,90
DragonBall Z: Odcinek specjalny
Film pełnometrażowy
Data premiery: luty 2001

UWAGA
Anglojęzyczne kasety zamawiajcie na czerwonych przekazach !
Czas realizacji zamówienia około 30 dni !

KOMIKSY PO POLSKU

JPFantastica

AKIRA Tom 3	15,90
AKIRA Tom 4 do 6	17,00
AKIRA Tom 7	17,00
Aż do nieba Tom 1 do 2	5,00
Aż do nieba Tom 3	7,90
Chirality Tom 1	tel.
Czarodziejka z Księżyca 1-7	9,60
Czarodziejka z Księżyca 8-14	11,90
Czarodziejka z Księżyca 15-18	12,90
Dr SLUMP Tom 1 do 7	8,90
Dr SLUMP Tom 8	8,90
Fushigi Yuugi Tom 1	15,00
Fushigi Yuugi Tom 2	15,00
Fushigi Yuugi Tom 3	15,00
Hasło brzmi: Sailor V Tom 1-3	12,90
Oh!My Goddess Tom 1 do 2	14,90
Oh!My Goddess Tom 3 do 6	16,00
Oh!My Goddess Tom 7	16,00
X-CLAMP Tom 1 do 2	12,90
X-CLAMP Tom 3 do 6	14,00
X-CLAMP Tom 7	14,00

Wszystkie ceny dotyczą pojedynczych tomów, a nie całych kompletów serii !!!

Pełna oferta firm ADVision, AnimEigo oraz Manga Entertainment na

---

ULTIMA
istnieje od 1997 r.
Świat Elektronicznej Rozrywki

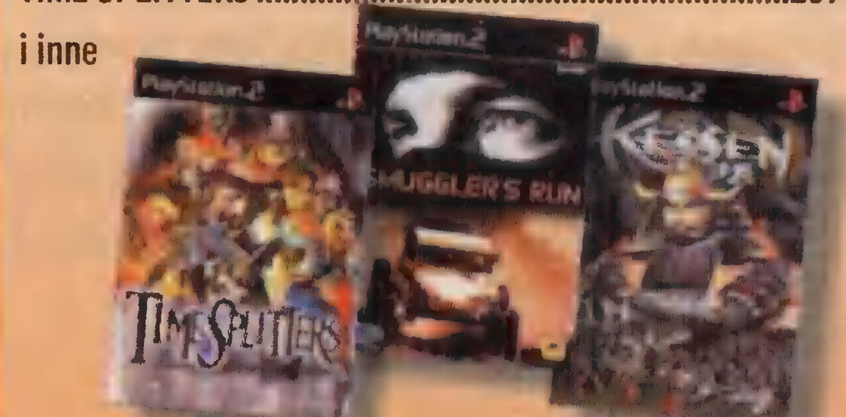
WEJDŹ Z NAMI W NIESAMOWITY ŚWIAT KONSOL
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

Sklep oraz sprzedaż wysyłkowa i ratalna:
ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7
00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00
sob. 10.00 - 15.00

Sklep:
ULTIMA, CH „PROMENADA"
ul. Ostrobramska 75, Warszawa
pn.-sob. 11.00 - 20.00, niedz. 11.00 - 19.00
tel. 611-34-87

PLAYSTATION 2

Konsola PLAYSTATION 2	tel.
AKCESORIA:	
DUAL SHOCK 2	159
Kabel SVHS	79
Kabel SVHS Sony	99
Karta pamięci 8 MB Sony	199
Pilot do DVD	już od 69
Podstawka pod PS2 (pionowa)	69
Podstawka pod PS2 (pozioma)	99
GRY:	
AQUA AQUA (WETRIX 2)	149
DONALD DUCK	249
DYNASTY WARRIORS 2	249
ETHERNAL RING	249
F1 CHAMPIONSHIP	269
FIFA 2001	269
KESSEN	269
MIDNIGHT CLUB	249
NHL 2001	269
RAYMAN REVOLUTION	249
RIDGE RACER V	249
SILENT SCOPE	249
SMUGGLERS RUN	249
SSX SNOWBOARDING	269
TEKKEN TAG TOURNAMENT	249
TIME SPLITTERS	269
i inne	



PLAYSTATION

Konsola PlayStation PS ONE	649
Gry:	
ALADDIN	199
COLIN McRAE RALLY 2.0	179
DINO CRISIS 2	199
DRIVER 2	199
DUKE NUKEM Land of Babes	99
FIFA 2001	199
ISS PRO EVOLUTION	149
KSIĘGA DŻUNGLI (PL) + mata	249
MEDAL OF HONOR 2	199
RESIDENT EVIL 3 NEMESIS	199
SPIDER MAN	199
SPYRO 3 Year of Dragon	199
TENCHU 2	199
TOCA 3	199
Platinum:	
CRASH BANDICOOT 3	99
CRASH TEAM RACING	99
FINAL FANTASY VII	99
FINAL FANTASY VIII	109
GRAN TURISMO 2	99
MEDAL OF HONOR	119
METAL GEAR SOLID	119
TEKKEN 3	99
Value series:	
C&C: RED ALERT	69
DUNE	69
SPEED FREAKS	69
TOCA	69
Akcesoria:	
Kabel RGB SCART + AV	24,90
Karta pamięci 15 bloków	28,90

DINO CRISIS 2 – 199 zł; DRIVER 2 – 199 zł; 249 zł; FINAL FANTASY VIII – 109 zł; GRAN TURISMO 2 – 99 zł

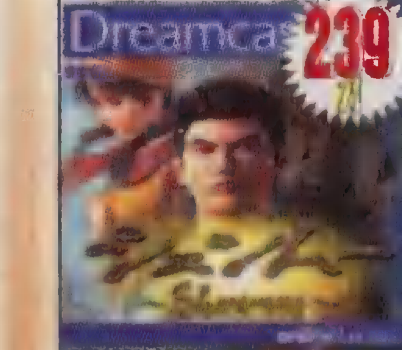

259 zł
PC lub PSX

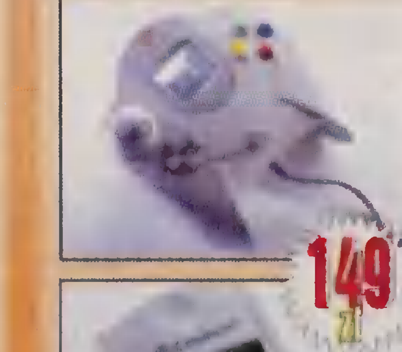
Kierownica TWIN TURBO DELUXE (PSX, PS2, PC)	299
MULTI PLAYER ADAPTER	99
Myszka do PSX	59
RFU ADAPTER	49
STANDARD JOYPAD	29,90

DREAMCAST


990 zł


249 zł


239 zł


149 zł



Konsola DREAMCAST	990
Gry:	
CRAZY TAXI	229
DEAD OR ALIVE 2	239
MARVEL vs CAPCOM 2	249
MDK 2	219
METROPOLIS RACER	249
PHANTASY STAR ONLINE	249
QUAKE 3: ARENA	249
SHEN MUE (ang.)	239
SOUL CALIBUR	229
VIRTUA TENNIS	219
V-RALLY 2	199
ZOMBIE REVENGE	199
Akcesoria:	
AV CABLE (chinch)	59
JOYPAD (oryginalny)	149
JOYPAD MAD CATZ	139
JOYPAD PSX LOOK	89
Karta pamięci (oryginalna)	149
Karty pamięci 1 MB	już od 99
Kierownica MAD CATZ	369
Pistolety	już od 149
RGB SCART CABLE	49
RGB SCART CABLE + AV	59
VIBRATION PACK	99

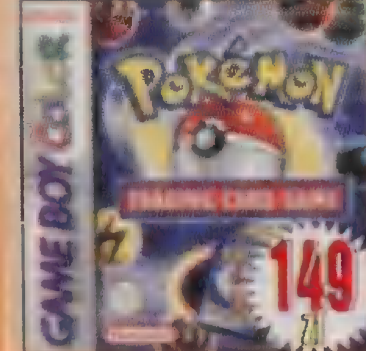
GAMEBOY COLOR

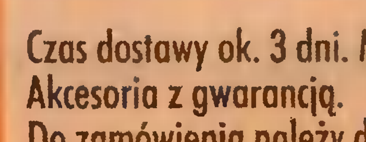

299 zł


139 zł


139 zł


139 zł


149 zł



Konsolka GAMEBOY COLOR	299
Dostępna w pięciu kolorach.	
Gry:	
102 DALMATYŃCZYKI	149
BLADE	149
CROC	149
DONALD DUCK	149
DONKEY KONG	149
DROGA DO EL DORADO	149
INSPECTOR GADGET	149
KSIĘGA DŻUNGLI	149
METAL GEAR SOLID	149
RAYMAN	149
ROLAND GARROS TENNIS	149
SUPER MARIO 3 DELUXE	149
TOMB RAIDER	159
TONY HAWK'S	149
WARIO LAND 2	139
WARIO LAND 3	149
WORMS ARMAGEDDON	169
Akcesoria:	
Kabel do połączenia konsolek (uniwersalny)	29,90
Lupa z podświetleniem	29,90
Przezroczysty pokrowiec	29,90
TRAVEL PAK (zasilacz, akumulator, torba)	119
Wymienny panel przedni	29,90
Zasilacz	29,90

Czas dostawy ok. 3 dni. Możliwość wysyłki 24h.
Akcesoria z gwarancją.
Do zamówienia należy doliczyć koszty wysyłki (ok. 9 zł).

To tylko niewielki fragment naszej oferty! Dzwoń po szczegóły!

GROUND CONTROL:

Każda saga ma swój początek. Nie byłaby jednak sagą, gdyby nie doczekała się kontynuacji.

- Wydawca: **Sierra**
- Producent: **Massive Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **19.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.sierrastudios.com**
- Wymagania: **PII 233, 64MB RAM, 6x CD-ROM, Karta 3D, Ground Control**





Bardzo popularna wśród graczy historia zbrojnego konfliktu, zapoczątkowanego w „Ground Control", również musiała doczekać się dalszego ciągu.Przystępując do instalacji „Dark Conspiracy", należy zaopatrzyć się w oryginalną wersję podstawowej gry.

„Ground Control" będzie zresztą potrzebny nie tylko podczas początkowej fazy, ale potem przez cały czas zabawy. Chociaż „Dark Conspiracy" jest właściwie dodatkiem do okrzykniętej hitem, znakomitej i nowatorskiej strategii, odnoszę wrażenie, że gdyby autorzy dodali jeszcze kilka elementów, otrzymalibyśmy wyśmienitą, drugą część gry. Za „Dark Conspiracy" stoją twórcy zrzeszeni w firmie High Voltage, których intensywnie wspierali programiści z Massive Entertaiment. W całym zamieszaniu paluszki maczała również Sierra, a to już o czymś świadczy. Zobaczmy jaką diabelską potrawę dla nas przyrządzili. Nabierająca szaleńczego tempa akcja „Ground Control" zakończyła się, jak pamiętamy, zwycięstwem Sary Parker i Jareda Stone'a. Początkowo występowali oni po dwóch stronach konfliktu, ale w końcu zorientowali się w zamiarach swoich przełożonych i nie dopuścili do galaktycznej tragedii. Kiedy w ostatniej misji wysadzałeś w powietrze budowle Xenofacts, myślałeś, że to już koniec i że od tej chwili zapanuje pokój. Niestety okazuje się, iż marzyłeś o niemożliwym. Crayven Corporation i Order Of The New Dawn po prostu nie potrafią żyć w spokoju. W kilka lat po wydarzeniach opowiedzianych w „Ground Control", fanatyczni wyznawcy nieznanego boga, skupieni w Order Of The New Dawn postanawiają zniszczyć całą ludzkość. Dysponują już o wiele lepszą bronią i bardziej udoskonaloną technologią niż podczas ostatniego konfliktu. Aby stawić im czoła, ponownie zmuszony będziesz dotknąć stopą ubitej ziemi Krig7b. Planety, której najwyraźniej nigdy nie nawiedza sen spokoju.

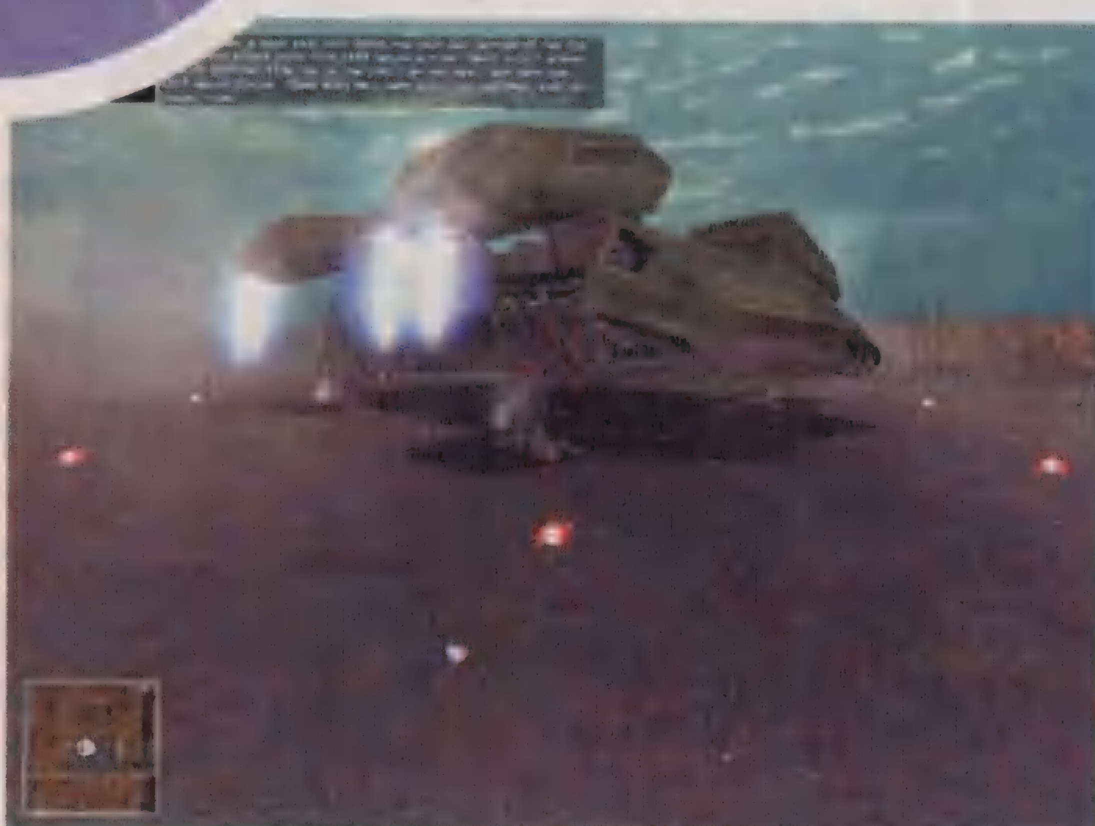
„Starzy wyjadacze poczują się tutaj jak w domu"

Zawsze pragnąłem wrócić do świata „Ground Control".



Przyjrzyjmy się zatem temu, co oferuje dodatek. Starzy wyjadacze poczują się tutaj jak w domu. Sprawdzone elementy rozgrywki takie, jak, sterowanie, sposób poruszania kamer czy rozgrywania bitew pozostały nie zmienione. Najważniejszą zmianą, która rzuca się w oczy po rozpoczęciu rozgrywki, jest fakt, że autorzy dodali nową formację. Nazywa się ona Phoenix Mercenary Faction i posiada swoją siedzibę na planecie Crim-12. Tworzą ją zesłańcy i byli żołnierze Crayven Corporation, niezadowoleni z systemu sprawowania rządów. Phoenix Mercenary Faction ma rzecz jasna swoją historię, a także ideały, o które walczy (zostało to szczegółowo opisane w dołączonej instrukcji). Dodając nową stronę konfliktu, autorzy postarali się również o stworzenie dla niej dodatkowych budowli, jednostek i broni. Poszerzono również arsenał dwóch pozostałych frakcji. Dzięki temu w „Dark Conspiracy" znajdziemy pokaźną ilość narzędzi zagłady, znacznie rozbudowaną w-





DARK CONSPIRACY

FRAKCJE



Crayven Corporation: Założona w 2162 roku przez Reno Crayvena korporacja skupia blisko miliard członków. Posiada technologię terraformingu powierzchni planet, dzięki której prowadzić może stopniowy i równomierny rozwój.



Order of The New Dawn: Sekta religijna z bezwzględnym posłuszeństwem swoich członków. Hierarchiczna struktura władzy przypomina tą z wielu kościołów wyznaniowych. Technologicznie zawsze o krok przed Korporacją Crayven.



Phoenix Mercenary Faction: Nowa z dostępnych w grze stron konfliktu. Założona została przez ludzi zamieszkujących rubieże terenów korporacyjnych, którym nie podobały się sformalizowane rządy Korporacji.



stosunku do pierwowzoru. A to się chwali! Działania wojenne, w których przyjdzie nam uczestniczyć, rozlegają się w bardzo urozmaiconym terenie i pod tym względem z pewnością nie można narzekać na monotonię. Przyjdzie nam działać wśród tropikalnych lasów, na skwierczących żarem, wypalonych od słońca pustyniach, we wnętrzach kraterów wygasłych wulkanów, a także na mroźnym i nieprzychylnym człowiekowi lodowcu. Nie zapomniano również o frapującej fabule, której kolejne roz-

„Każda jednostka i budowla zostały doskonale wymodelowane"

działy będziemy mogli śledzić podczas odpraw i przerywników filmowych, wykonanych na najwyższym poziomie. Wszyscy, którzy pamiętają jak bardzo klimatyczna była opowiadana w pierwszej części historia, z pewnością docenią starania autorów, aby w wydanym dodatku całą sprawę jeszcze bardziej pogmatwać i ubarwić. Wydarzeniom, rozgrywającym się na monitorze towarzyszy bardzo klimatyczna i dobrze dobrana muzyka, która na dodatek zmienia się zgodnie z akcją. Grafika i sterowanie w grze pozostały właściwie bez zmian, co oznacza, że nadal są na znakomitym, bardzo wysokim poziomie. Każda jednostka i budowla została doskonale wymodelowana, a nieograniczone prawie przybliżenia pozwalają na prowadzenie obserwacji pod dowolnym kątem. Nie muszę chyba dodawać jak pasjonujące, wielobarwne i efektowne są rozgrywane bitwy. Do całej zabawy wprowadza gracza przejrzysty i logiczny tutorial, co również jest już sprawdzonym sposobem na zdobycie podstawowych umiejętności taktycznych. Później możemy już rozegrać którąś z misji przeznaczonych dla wielu graczy lub składającą się z piętnastu misji, rozbudowaną kampanię. Niestety tu upatruję główną wadę dodatku do „Ground Control". O ile wykonywane zadania są dość interesujące, zwroty akcji następują często jak w dobrym sensacyjnym filmie, wymagający jest poziom trudności (można zresztą ustawić jeden z trzech), ba!, postarano się nawet o nowe scenerie, to pojawia się pytanie: dlaczego przygotowano tak mało misji??? I to jest właśnie to malutkie ziarnko gorczycy, którego nie ustrzegli się autorzy. Po prostu gra staje się w ten sposób dosyć krótka i po jej szybkim ukończeniu czuje się spory niedosyt. A „Dark Conspiracy" miał szansę na to, aby stać się produktem doskonałym i dopracowanym w każdym calu. Wystarczyła jeszcze jedynie odrobina wysiłku nad dodatkowymi scenariuszami. Pocieszeniem pozostaje jedynie fakt, że dodatek zawiera w sobie edytor, dzięki któremu od biedy sami będziemy mogli zaprojektować sobie kampanie. Tylko kto ma na to czas... Z drugiej strony trzeba powiedzieć, że gra jest bardzo trudna, a inteligencja przeciwników została dość znacznie poprawiona. Więc może ten fakt zrekompensuje nieco znikomą ilość misji. Pytanie tylko czy to fair? Moim zdaniem nie za bardzo... Podsumowując należy powiedzieć, że „Dark Conspiracy" jest świetnym przykładem na to, że na doskonale przygotowanym fundamencie można skonstruować coś nowego. I nie musi to być wcale odgrzewany kawałek łykowatej kaczki, ale wprost przeciwnie: pachnąca, zrumieniona i chrupiąca indyczka z frytkami. Tym kulinarnym porównaniem kończę i zdecydowanie zachęcam do zakupów, tym bardziej, że i cena przecież niewygórowana. **MASTERMIND**

„Dark Conspiracy" to doskonałe przedłużenie gry matki.





Za: Nowa frakcja, nowa broń, nowa historia.

Przeciw: Mało misji, niekiedy zbyt trudna.

Stary dobry „Ground Control", a do tego jeszcze lepszy.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE Ground Control **87%** Earth 2150 **91%**

CHESSMASTER 8000

W tej, podobno królewskiej, grze chodzi właściwie o jedno. Pokonać przeciwnika w bezwzględnym starciu umysłów.



- Wydawca: **SSI**
- Producent: **Mattel Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **129.00**
- Dystrybucja: **Play-It**
- Strona WWW: **www.chessmaster.com**
- Wymagania: **PII 233, 48MB RAM, 4xCD-ROM, Win95/98**

Niby nic nowego, bo też i historia szachów sięga daleko w przeszłość. A jakoś gra nie zestarzała się i wciąż jest atrakcyjna - rzecz jasna dla tych, którzy „czują bluesa".

Z programami z serii „Chessmaster" mamy już do czynienia od dawna. Doceniają je z pewnością wielbiciele tego intelektualnego sportu. Obecnie w moje ręce wpadła edycja 8000 tej wybitnej gry. Od razu należy zaznaczyć, że program niewiele różni się od poprzedniej części, jeśli chodzi o sposób rozgrywki i grafikę. Mamy dostęp do kilkudziesięciu szachownic, pionków i ogromnej ilości parametrów, które można poustawiać wedle własnych potrzeb. Dla nowicjuszy przygotowano specjalne treningi, pozwalające odkryć tajniki „królewskiej gry". Zadania pogrupowane są w trzech kategoriach, różniących się poziomami trudności. Jeżeli ktoś czuje się na siłach, może od razu przystąpić do rozegrania pojedynczej partii lub wziąć udział w turnieju. Tutaj może wybrać ilość graczy (maksymalnie do 32) oraz sposób odliczania czasu. Mało tego! Do swojego turnieju możemy zaprosić prawdziwych szachowych mistrzów. Nic nie stoi na przeszkodzie, aby komputer grał trochę w stylu Kasparowa, udawał Karpowa czy zaskoczył Cię sztuczkami Rubinsteina lub ulubionym gambitem Fischera. Jeżeli nie chcemy stawać w szranki z aż tak mocnymi przeciwnikami, nic nie stoi na przeszkodzie, aby poustawiać sobie umiejętności poszczególnych graczy w zależności od naszych potrzeb. Tak czy inaczej, autorzy chwalą się osiągnięciem niebywałych efektów na polu sztucznej inteligencji i bez pardonu okrzykują swoje dzieło najlepszym symulatorem szachów na Peceta. Ja tam nie będę polemizował. Jeżeli znudzi nam się już czysta rozgrywka, możemy pobawić się w rozwiązywanie zagadek szachowych, poćwiczyć gambity, zakończenia i inne tego typu bajery. Gdy i to nas nie usatysfakcjonuje (a istnieje taka opcja?), możemy sami się pokusić o stworzenie dowolnego ustawienia na planszy, wykorzystując w tym celu przejrzysty edytor. Idźmy jednak dalej. Jednym z miejsc, w których przyszły Mistrz zdobywa wiedzę, jest biblioteka. Nie zabrakło jej również w „Chessmaster 8000". W każdej chwili możemy przejrzeć dostępne tam zapisy historycznych rozgrywek i przeanalizować posunięcia najlepszych. Autorzy nie zapomnieli również o najmłodszych. Stworzono dla nich specjalny pokój, różniący się od pozostałych oprawą graficzną i systemem rozgrywek. Nasze pociechy mogą bezpiecznie stawiać tam swoje pierwsze kroki pod uważnym okiem nauczyciela, który w odpowiednich momentach doradzi, pouczy czy przeanalizuje. Natomiast dla lubiących rozgrywkę człowiek vs człowiek, przygotowano opcje gry przez Internet, Lan i kabelek. Ogólnie rzecz biorąc: „Chessmaster 8000" chlubnie kontynuuje tradycję poprzednich części i jest zdecydowanym liderem wśród programów szachowych. Prawdę mówiąc jednak, konkurencja w tej dziedzinie nie stanowi zbytniego zagrożenia. Polecić go można zarówno adeptom tej dyscypliny, jak i wytrawnym graczom, którzy chcieliby zachować formę. Jest tylko jedno ale...cena... Moim zdaniem nie powinna przekraczać 100 złotych. Cóż, Panowie dystrybutorzy - mamy teraz takie czasy!

MASTERMIND



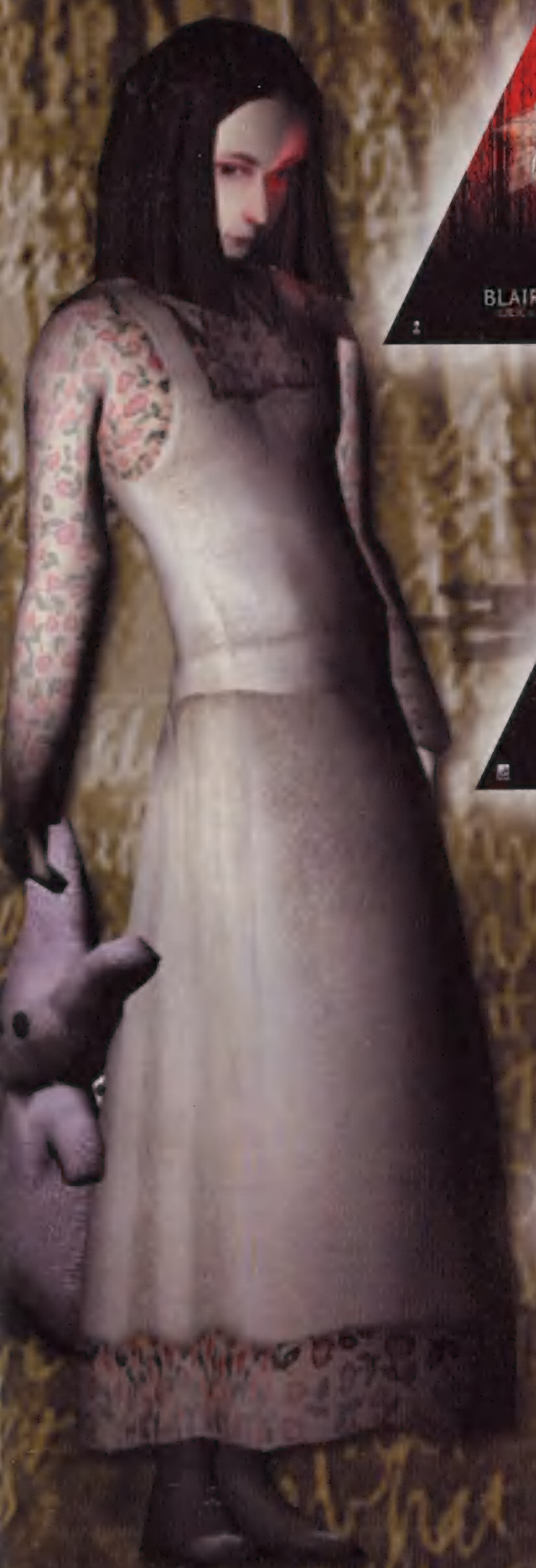
- **Za:** Niepodważalnie najlepszy program szachowy na Peceta.
- **Przeciw:** Ograniczony krąg odbiorców.

Szachy o jakich marzyłeś. Tylko „Chessmaster 8000" oferuje tyle możliwości i ustawień.

WERDYKT 85%

ALTERNATYWNE Chessmaster 7000 **85%**

TRYLOGIA BLAIR WITCH





Część I: Rustin Parr to najlepiej oceniana gra w historii polskiej rozrywki komputerowej, która pozwoli Ci rozwiązać tajemnicę morderstw w Burkittsville.

Teraz po okazyjnie niskiej cenie 69 zł!



Legenda Coffin Rock to druga odsłona trylogii łącząca w sobie elementy przygody i szybkiej akcji, stworzy Ci klimat prawdziwego piekła na ziemi.

Już w sprzedaży w cenie 99 zł!



Historia Elly Kedward to ostatnia część wstrząsającego misterium, odkrywająca sedno mitu wiedźmy z Blair.

Dostępne w marcu za 99 zł!



SPI INTERNATIONAL POLSKA

Opracowane przez:







Opublikowane przez:



Dystrybucja w Polsce: PLAY it www.play-it.pl

MIG Wirtualny Sklep Realne Korzyści www.mig.pl tel.: (033) 811 87 29

onet.pl

PL TEKSTOWA WERSJA POLSKA

FILM JOEGO BERLINGERA

KSIĘGA CIENI
BLAIR WITCH 2

WIEDŹMA POWRACA DO KIN 23 LUTEGO

zobacz na stronie http://blair.filmweb.pl

AIRFIX DOGFIGHTER

Mało jest w dzisiejszych czasach oryginalnych i pomysłowych gier. Na szczęście istnieją wyjątki.

- Wydawca: **EON Digital Ent.**
- Producent: **Paradox Enternainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.dogfighter.net**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98**







Co powiedzielibyście na symulator miniaturowego samolotu, którym można latać po mieszkaniu pełnym mebli, wazonów, sprzętów kuchennych? A jeśli dodamy jeszcze do tego możliwość walki z miniaturowymi przeciwnikami w postaci czołgów, wyrzutni rakiet i innych samolotów? To może być bardzo ciekawe!

Z „Airfix Dogfighter" spędziłem kilka ostatnich dni i muszę przyznać, że z tak fajną i ciekawą gierką od dawna nie miałem do czynienia. W zalewie powtarzających się pomysłów i wtórnych produkcji, „Airfix" wydaje się być niczym świeży powiew w otaczającej duchocie. W ciągu pierwszych minut spędzonych z grą, daje się odczuć klimat „Micro Machines". Po dłuższej chwili zauważamy jednak, że jest to coś więcej. Dużo więcej.

Nie jesteśmy ograniczeni grawitacją (chyba że skończy się paliwo) - tutaj nikt nas nie zmusza do jazdy po stole czy podłodze. Po włączeniu silnika, nabraniu obrotów i oderwaniu się od dywanu, naszym oczom ukazuje się przepiękny krajobraz gabinetu naszego taty. Gdzieś w oddali, na ścianie wisi obraz, na biurku postawiona jest czyjaś fotografia. Następnie szybki przelot obok regału z książkami, na szczycie którego stoi wazon. Każda kolejna minuta spędzona przy grze jest coraz ciekawsza. Gdy spenetrujemy gabinet taty, posyłamy małą serię z karabinka w kierunku klamki i po chwili otwierają się drzwi do kolejnego pomieszczenia. Wylatujemy i widzimy olbrzymi hall, na końcu którego wije się klatka schodowa. Pośrodku stoją dwa welurowe fotele, przegrodzone stolikiem, na nim stoi lampka. W rogu znajduje się donica z dużym kwiatem, a przy ścianie ktoś umieścił akwarium. A to zaledwie skrawek dwupiętrowego domu, po którym latamy. Mało tego - gra oferuje nam jeszcze kilka innych, równie dużych domostw. Oczywiście samo latanie i zwiedzanie mieszkania mogłoby po jakimś czasie stać się nudne. Autorzy przygotowali więc sporą ilość ciekawych misji, w których przyjdzie nam skonfrontować się z przeciwnikami. Dla przykładu, zdobywamy nową broń, znajdującą się w pokoju na końcu korytarza. W tym celu należy najpierw odeprzeć atak samolotów i czołgów, które czyhają na nas na korytarzu, a następnie znaleźć klucz do odpowiedniego pomieszczenia. Gdy już dotrzemy na miejsce, czeka nas kolejna potyczka, tym razem trudniejsza. Szybko musimy zlokalizować czy nowa broń znajduje się pod krzesłem, czy może na wersalce - pomoże nam w tym radar. Gdy już odnajdziemy cel, zabieramy go ze sobą i pędzimy do bazy, czyli pokoju, z którego wystartowaliśmy. Żeby nie było za łatwo, nasz samolocik ma ograniczoną ilość paliwa i amunicji. Na szczęście, na swej drodze możemy natknąć się na wiele rozmaitych bonusów, poukrywanych tu i ówdzie - w wazonach, słoikach, pudełkach. Jeśli nam się poszczęści, znajdziemy jakąś ciekawą broń albo dawkę paliwa. Najczęściej bonusami są porcje amunicji, zestawy reparacyjne i gwiazdki podnoszące punktację.

Bardzo ciekawym narzędziem w „Airfix Dogfighter" jest edytor, dzięki któremu stworzymy całkiem nowe, pięknie umeblowane domostwo naszych marzeń. Edytor rekompensuje w pewnym sensie jedno, dość poważne niedociągnięcie w „Airfix'ie", a mianowicie brak innych trybów poza Kampanią. Chciałoby się od czasu do czasu spokojnie polatać po mieszkanku bez wrogów - ot tak dla przyjemności, żeby pozwiedzać czy potrenować. A tak od samego początku wpadamy w ferwor walki. Na szczęście to niedociągnięcie absolutnie nie jest w stanie zniechęcić gracza do dobrej zabawy, której tu z pewnością nie brakuje. Olbrzymią frajdę sprawia możliwość w pełni swobodnego poruszania się po mieszkaniu oraz oglądania przeróżnych, znajdujących się w nim sprzętów i mebli. Na dodatek, wszystko wykonane jest bardzo szczegółowo i różnorodnie, a wrażenie potęguje płynna animacja i barwna grafika. Także dźwięk nie budzi zastrzeżeń.

Coraz bardziej normalną rzeczą, choć wciąż wartą odnotowywania jest fakt, że gry są lokalizowane. Nie inaczej dzieje się z „Airfix'em", dzięki czemu nie ma żadnych problemów ze zrozumieniem, na czym dana misja polega. Równie normalne, choć też godne zaznaczenia jest to, że program daje możliwość gry wieloosobowej.

Muszę przyznać, że najnowszy produkt ze stajni Paradox Entertainment zrobił na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Od czasu „Micro Machines" nie czułem w żadnej innej grze tak specyficznego, wykręconego klimatu, z jakim mamy do czynienia w „Airfix Dogfighter". A tytuł wart jest polecenia właśnie dlatego, że pozwala odetchnąć i dobrze się pobawić po ciężkich strategiach, strzelaninach, przygodówkach czy FPS'ach.

KRZYCHOO

Za: Pomysł, wykonanie, ciekawy edytor poziomów, brak „alternatywnych".

Przeciw: Jeden główny tryb zabawy, niebezpieczeństwo szybkiego znudzenia się.

Ta gra to powiew świeżości, który poczujemy po otwarciu okna w dusznym pokoju, z zakurzonymi pomysłami.

WERDYKT 82%

ALTERNATYWNE Brak

EVIL ISLANDS

Grałem już w tyle gier RPG, że każda kolejna wydaje mi się klonem: tworzysz drużynę, bijesz złych.

- Wydawca: **Ravensburger Interactive**
- Producent: **Nival Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Coda**
- Strona WWW: **www.nival.com**
- Wymagania: **PII 266, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D (8MB), Win95/98**





Za łupy kupujesz lepszy sprzęt, by zabić jeszcze gorszych. A na końcu tłuczesz tego naprawdę Złego. Dlatego, gdy usłyszałem tytuł „Evil Islands: The Legend of Lost Soul" pomyślałem sobie „oho, kolejny erpeg klasy B. No, miejmy to już z głowy".

Pierwsze zaskoczenie: intro. Ładne, kolorowe, bez przeplotu. Narrator wierszem opowiada o czekających nas przygodach i niebezpieczeństwach. Nas? Czyli kogo? I tu pojawia się mały problem: bohater gry nie za bardzo wie kim jest, gdzie się znajduje i jak się tu dostał. Ma za to zadatki na maga, tajemniczy, rytualny nóż i dziwaczny tatuaż na piersi.

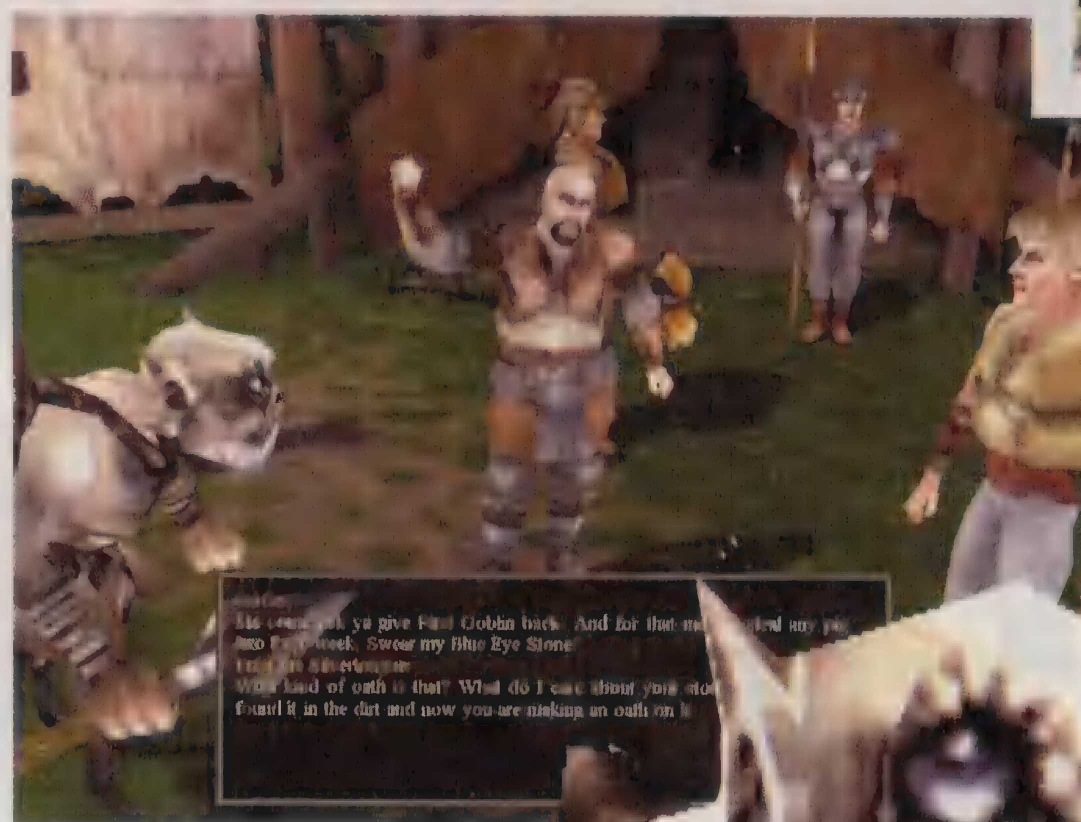
Lądujemy w tajemniczych ruinach. Zaraz po poruszeniu kursorem atakują nas... ramki z tekstem. Arrrrrghhh! Już słyszę ten okrzyk zwolenników „lżejszych RPG". Znowu trzeba myśleć! Spokojnie, to tylko wprowadzenie, krótka rozgrzewka, podczas której autorzy zaznajamiają nas ze światem gry. Od razu w oczy uderza rozbudowany interfejs, maleńkie ikonki na ekranie nie są zbyt widoczne, dlatego nie polecam ignorowania tego „tutoriala". RPG'owi ortodoksi też przeżyją lekki zawód - nie ma kolejnych poziomów doświadczenia. Każdy zabity wróg i wypełniony quest to punkty, za które w specjalnym sklepie można „kupić" umiejętności, rozwinąć swe zdolności, poznać nowe czary. Oczywiście zmienia się je dokupując nowy sprzęt oraz w miarę postępów w grze.

Wielki plus za wstęp! Od razu nauczyłem się masy przydatnych rzeczy, w tym skrótów z klawiatury, które znacznie uprzyjemniają grę. Całość, choć rozbudowana, jest naprawdę przemyślana. Do obsługi bohaterów wystarczą cztery niewielkie tabele, rozmieszczone w rogach ekranu. Jedna z nich prezentuje sytuację postaci - jej ubiór, stan zdrowia, statystyki. Kolejna to kontrola nad trybami poruszania się, następna - suwak upływu czasu i wreszcie ostatnia ramka - niezwykle przydatna minimapa.





Brzmi skomplikowanie prawda? Okazuje się, że Zak - nasz „Wybrany" - nie jest kolejnym rębajłą lub odzianym w worek, stetryczałym magiem. Przez całą grę odkrywamy jego potencjał, to kim naprawdę jest. Doświadczymy chyba wszystkiego, od rozmowy, przez skradanie się, magię aż do walki. Zak jest więc wszechstronną postacią. Potrafi walczyć wieloma rodzajami zabójczych zabawek, nosić zbroje, posługiwać się magicznymi artefaktami. Biega, skacze, skrada się i czołga. Gdy zajdzie taka potrzeba, wykradnie z kieszeni wroga ważne dokumenty lub dźgnie go nożem w plecy.





Jaka była moja pierwsza myśl na widok „Evil Islands"? „Kurcze - wygląda jak Ultima IX". Budzącego się z letargu bohatera otacza tętniący życiem, zielony świat. Dookoła gwiżdżą ptaki i biegają małe zwierzęta. Dokładnie widać jak wydłużają się cienie drzew, gdy zapada zmierzch i jak zostawiamy krwiste ślady oddalając się od zabitych wrogów. Grafika nie okazała się może wodotryskiem barw na miarę „Ultimy" czy „Giants", lecz dawno nie widziałem tak naturalnie oddanego świata.

Zdążyłem przyjrzeć się dopiero pierwszej z kilku wysp, które musi przemierzyć Zak w poszukiwaniu swej przeszłości - Gipath. Widziałem





wioski orków, prymitywne obozowiska goblinów, a także mroczne jaskinie pełne dziwacznych stworów. Wraz z postępami w grze odnajdziemy starożytne portale, które umożliwią nam transport do innych regionów świata. Szkoda tylko, że tak mało można spotkać przychylnie nastawionych ludzi. A w jedynej przyjaznej wiosce traktują Zaka jak Mesjasza i albo uratuje ich świat, albo uznają, że podszywa się pod ich bohatera a za to kęsim. Jak w życiu, każdy czegoś chce.

Realizm (nie mylić z naturyzmem, jak to Hot zwykł czynić) - chyba najbardziej charakterystyczna cecha „Evil Islands". Wszystkie potwory mają własny zasięg widzenia (notabene podany w ich statystykach) i każdego niemal można podejść, okraść, dźgnąć. W okienku informacyjnym o wrogu podane są wszystkie jego dane i wyraźny komentarz, czy przeciwnik jest silniejszy czy słabszy od naszych postaci. Większości nie opłaci się atakować, a spotkamy ich wielu, w intrze pojawił się nawet smok...

Ciekawie rozwiązano walkę. Jest w dużym stopniu zautomatyzowana, wskazujemy tylko kogo, a nasza drużyna załatwia resztę. Nie będziemy jednak się nudzić. Można atakować różne części ciała wrogów, (trudno rzucić czar bez ręki...) bić ich z zaskoczenia zadającym potrójne obrażenia ciosem w plecy, spróbować wcześniej okraść lub osłabić czarami. Można stosować strategię zwabiania wrogów przez postać lepiej opancerzoną, gdy łucznik razi z dystansu. Każdy znajdzie coś dla siebie.

Ma to ogromne znaczenie w grze. Przez dłuższy czas bowiem bohater skazany jest na

„Czasem niepozorne i mało komu znane produkty potrafią sprawić ogromną niespodziankę"

dawanie sobie rady tylko z jednym pomocnikiem. Z marnym wyposażeniem i niskimi umiejętnościami to łatwy łup dla pierwszego lepszego stwora. A możliwość biegania i uciekania przed wrogami jest dość ograniczona (szybko łapie nas zadyszka). Przez pierwsze kilka godzin gry prawie non stop zmuszony byłem czołgać się, kombinować jak nie dać się zabić, kluczyć i skradać się. Gdy przyszło mi zabić szamana orków, samo podejście do wioski zajęło mi pół godziny, drugie pół - wyłączenie posągu miotającego magiczne pioruny, trzecie 30 minut - zabicie przeklętego orka, który rzucał we mnie całym arsenałem czarów. Niestety, co za dużo, to niezdrowo. Czasem człowiek ma ochotę na poważniejszą akcję, a jedynymi potworami, do których może podskoczyć są wilki i żaby... I to na poziomie „easy". Myślę, że autorzy nieco przesadzili z poziomem trudności - ograniczyli tym samym krąg odbiorców. Sytuacja oczywiście zmienia się z biegiem minut, lecz mniej wytrwałych może to odstraszyć od tej skądinąd dobrej gry.

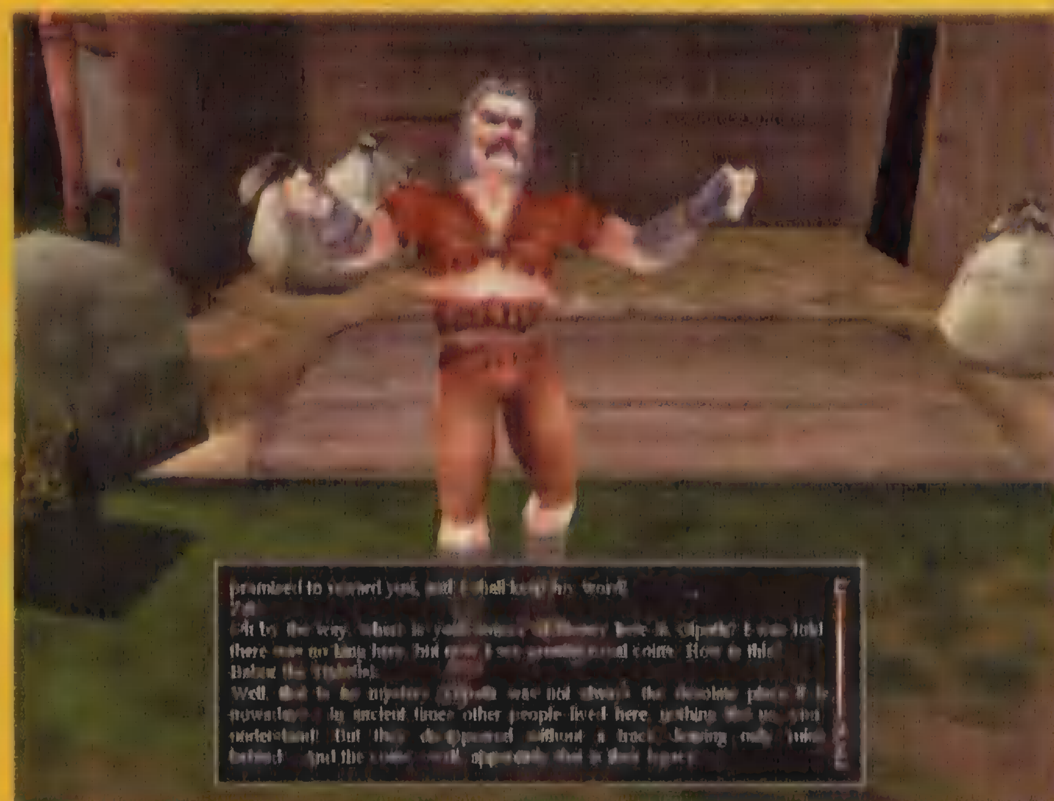
Wbrew pozorom, wada jest poważna, gdyż po pewnym czasie zabawa zaczyna nudzić. Ile można przed wszystkim uciekać. Akcja powinna szybciej się rozwijać i mogłaby być bardziej dynamiczna. W „Baldur's Gate 2" za każdym rogiem czekało nas coś nowego. A w „Evil Islands" zbyt często kręcimy się w kółko. Inne wady? Gra jest wymagająca. Nie twierdzę, że to wada. Jednak na każdym kroku trzeba się męczyć, oszczędzać pieniądze. Nagrody za wykonanie nawet dość skomplikowanych questów są żałosne. Tym samym tworzy się ciężka atmosfera, jakby z każdym rogiem czaiło się niebezpieczeństwo. A jawnie nie pasuje do niej sielankowy spokój świata gry. Jakby autorzy nie mogli się zdecydować czy postawić na element zręcznościowy, czy umiejętność myślenia.

Czy więc gra zasługuję na taką ocenę? Moim skromnym zdaniem tak. Przykuła mnie do monitora na długie godziny już na wstępie i domyślam się, że wciąż ma dużo do zaoferowania. Szkoda tylko, że tak wiele osób się do niej zrazi, z powodu jej „innośći" od przyjętego kanonu RPG i trudu, który trzeba włożyć w grę...

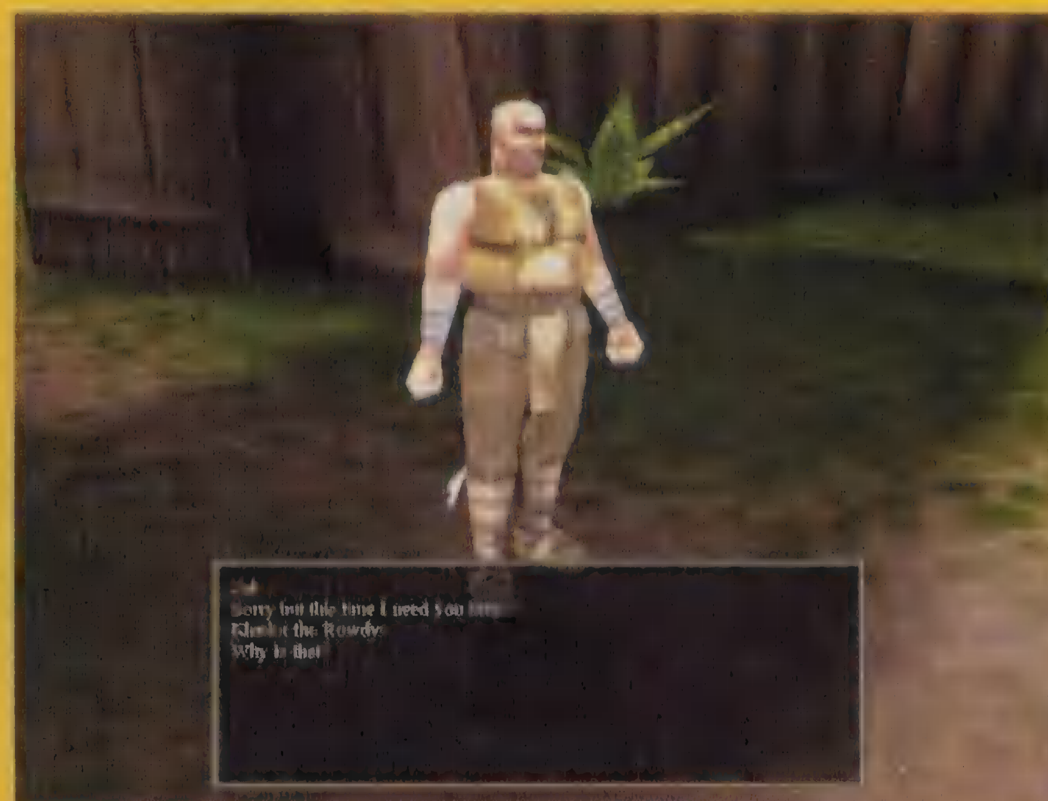
LUSIEK

WIOSKA

Wśród wielu niebezpieczeństw czyhających na pierwszej z zaginionych wysp - Gipath - tylko w tym miejscu możesz czuć się bezpieczny. Ludzie ci nie są może zbyt mądrzy lub zbyt dobrzy, lecz póki wierzą, że Zak jest Wybranym, pomogą Ci w miarę swych skromnych możliwości.



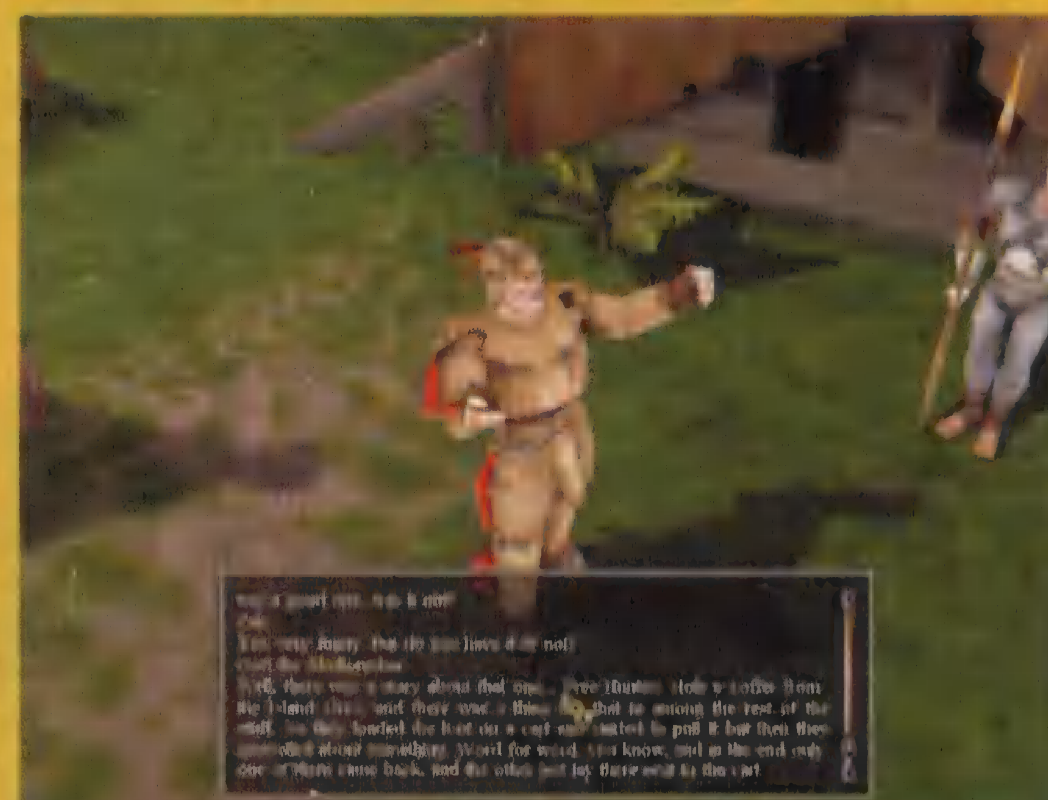
Babur the Tightfist: skąpy kowal to cwaniak pełną gębą. Dla zysku nie zawaha się przed niczym. Niemniej musisz korzystać z jego usług, gdyż tylko on zna tajemnicę rzemiosła. W jego warsztacie kupisz broń i zbroje, magiczne napoje i artefakty. Możesz tam reperować swój ekwipunek i tworzyć nowy, jeśli masz materiał i plany.



Khador woli, gdy mówi się do niego Rowdy: to zabijaka, który pójdzie za Tobą wszędzie, jeśli tylko może liczyć na dobrą bitkę. Silny i wytrzymały, nieźle posługuje się kamiennym toporem.



Erfar the Silvertongue: „starszy" wioski. Przebiegła wyga, wrobił Cię w tę zabawę w „Wybranego". Uważaj, jeśli nie spełnisz jego oczekiwań - napuści na Ciebie mieszkańców, którzy ukamienują Cię za „świętokradztwo". Wie jednak wiele i jest cennym źródłem informacji. Kapitan Gort słucha tylko jego. Ma na pieńku z kowalem.



Gort the Skullcrusher: wielki i tępy osiłek, lojalny wobec Erfara. Myśli, jak się Ciebie pozbyć, gdyż Twoje bohaterskie czyny psują jego reputację „niepokonanego wojownika i bohatera wioski".

Za: Rozległy, ładny świat, bardzo przemyślany i realistyczny.

Przeciw: Szybko nużąca fabuła, ciągłe przemierzanie raz zwiedzanych terenów.

Nowatorska i wciągająca, jednak nuży wysokim poziomem trudności, który rośnie niewspółmiernie do zdolności prowadzonych postaci.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Darkstone **76%** Ultima IX **85%**

STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN

Fani serii Star Trek nie mogą narzekać na brak gier z ich ulubieńcami w roli głównej. Ostatnio był świetny „STV: Elite Force", dziś „The Fallen".

- Wydawca: **Simon & Schuster Interactive**
- Producent: **The Collective**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **29.90**
- Dystrybucja: **SuperGra**
- Strona WWW: **www.supergra.pl**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**



Od razu przyznam się, że nie jestem fanem serialu, więc do gry podszedłem jak do każdej strzelaniny TPP. Mając za sobą kilka tytułów z tej działki, a ostatnio będąc pod dużym wrażeniem „Giants", trudno mi oprzeć się myśli, że „The Fallen" to żaden hit.

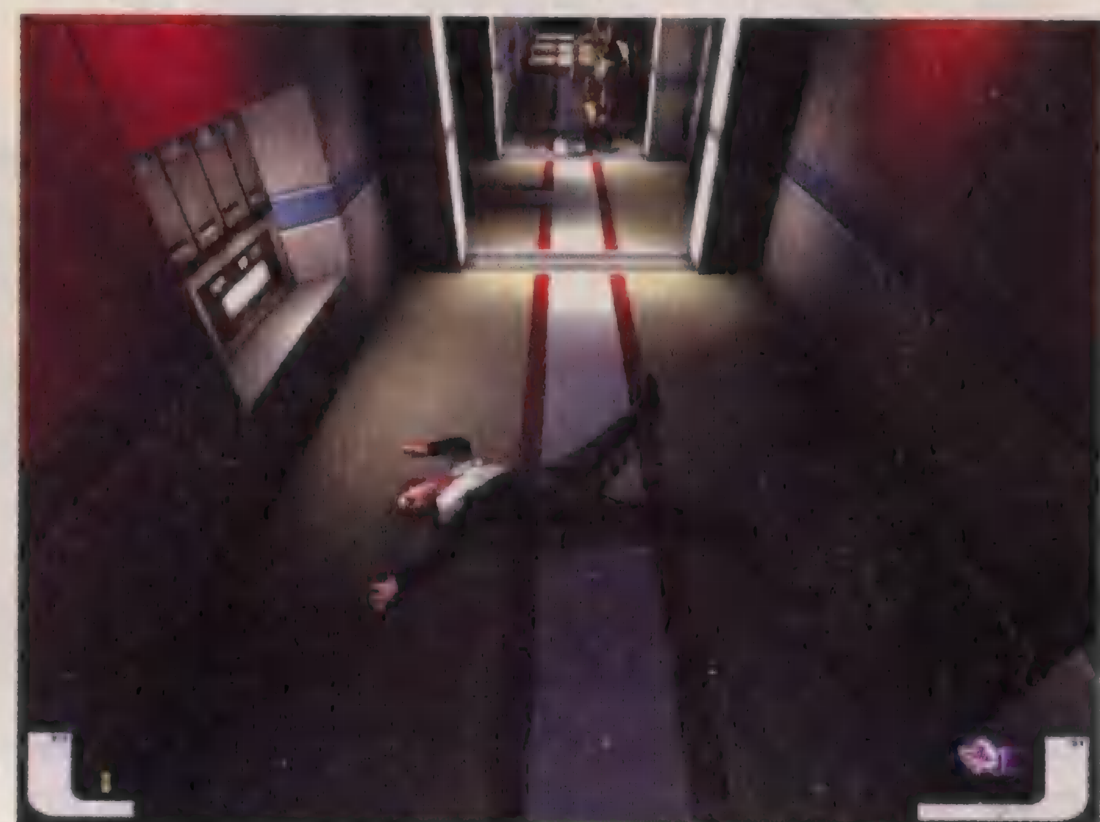
Historia opowiada o niebezpieczeństwie, jakie grozi stacji kosmicznej z powodu dziwnych, obdarzonych wielką mocą kamieni. My możemy wcielić się w członka załogi stacji, która przybywa na pomoc zagrożonemu obszarowi. Postacie różnią się nie tylko wyglądem (należą do różnych ras), ale także uzbrojeniem, możliwościami w walce i sposobem rozwiązywania niektórych zagadek. Gra jest typowym przedstawicielem gatunku strzelanin akcji, widzianych z perspektywy trzeciej osoby. Dysponujemy całkiem pokaźnym arsenałem uzbrojenia, ale także sprzętem charakterystycznym dla serii Star Trek - komunikatorami, trikoderami itp., pomagającym w wykonywaniu misji. Co jakiś czas oglądamy scenki przerywnikowe, które wyjaśniają nam dalszy przebieg fabuły, potem udajemy się na misję itd.

Wykonanie graficzne stoi na średnim poziomie - mimo zastosowania „silnika" Unreala, gra sprawia wrażenie ubogiej - zarówno w ciekawe tekstury, jak i w ogólny design. Może ma na to wpływ umiejscowienie akcji (stacje kos-czne i jakieś bazy), które z założenia nie są zbyt kolorowe i zróżnicowane. Udźwiękowienie także nie jest najgorsze - strzały, muzyka - wszystko w porządku. Mam jednak zastrzeżenia co do spolszczenia gry - aktorzy grają mało przekonująco (jakby czytali z kartki...), a dialogi są mocno ściszone i dlatego słabo słyszalne (w porównaniu do ogólnej głośności). Co do merytorycznej strony, to opracowano ją więcej niż poprawnie. Do współpracy zaproszono fanów serialu ze strony startrek.pl. To zaowocowało jeszcze dodatkiem w formie książeczki z zarysem historycznym i fabularnym.

Gra nie zrobiła na mnie wielkiego wrażenia - jest przeciętną produkcją z przeciętną grafiką i fabułą, która zakręci tylko fanów serii Star Trek. Na jej korzyść przemawia niska cena i spolszczenie, zaś przeciwko schematyczność i czasami monotonia. Tylko najwięksi desperaci pokuszą się o ukończenie gry wszystkimi postaciami. **BARON JACK**







Za: Niezła grafika, lukratywna licencja, cena.

Przeciw: Nuda i monotonia korytarzy, podobne misje.

Przeciętna gra, która mimo drogiej licencji okazuje się tytułem średnim pod każdym względem. Jednak za taką cenę...

WERDYKT 71%

ALTERNATYWNE STV: Elite Force **90%** Giants **94%**

MECHWARRIOR 4:

OK. Kowalski - Mech 1, Angst - Mech 2, ja jestem w trójce. Mamy wioskę rebeliantów do zmiażdżenia.





ED-209 to nie jest, ale groźny na pewno.

- Wydawca: **Microsoft**
- Producent: **FASA Interactive**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **Tel.**
- Dystrybucja: **Microsoft**
- Strona WWW: **www.microsoft.com**
- Wymagania: **PII 300, 64MB RAM, 8x CD-ROM, Karta 3D, Win 95/98/ME/2000**

Każdy z nas bawił się chyba kiedyś klockami, budował nie mające prawa istnieć konstrukcje, toczył międzyplanetarne bitwy i zasiadał za sterami potężnych maszyn wojennych. Skoro gry komputerowe umożliwiły nam już podróż do innych galaktyk, pojedynki na zaklęcia, czemu nie spełnić i tego marzenia?



„Mechwarrior 4: Vengeance" to symulatoro - strzelanina z ważącą kilkadziesiąt ton kupą ultranowoczesnego złomu w roli głównej. Jest już czwartą częścią cyklu, pamiętającego jeszcze prehistoryczną grafikę VGA. Druga jego część zdobyła tak wielką popularność, że można było jedynie czekać na kolejne. Po „Vengeance" nie powinniśmy więc raczej spodziewać się więcej niż garści nowych pomysłów, a raczej doskonałego dopracowania starych. Tym razem właścicielem licencji na grę jest, znany ze świetnych technicznie produkcji, Microsoft.

„Mechwarrior 4: Vengeance" sadza Ciebie, graczu, za sterami gigantycznego robota - Mecha. Powiedzieć o nim „czołg na dwóch nogach" to za mało. Taka maszyna kumuluje w sobie potężną siłę ognia, ze zwinnością typową dla humanoidów. W odległej przyszłości trzydziestego wieku roboty te stały się podstawą armii... Mechy to maszyny wielozadaniowe. Dzięki wprowadzeniu na pole bitwy wielu ich typów, służą zarówno do zwiadu, jak i do frontalnego ataku. Wyposażone w ruchomy korpus, mogą atakować wiele celów nie zmieniając kierunku marszu. Krótko mówiąc: broń idealna. Fabuła jest banalna i nie warto o niej wspominać: ot znów zły (zdradziecka siostra Cesarza) kontra dobry...

Autorzy obiecali skorzystać ze starych, wypróbowanych metod. Konsolowy trend do wielkich robotów odcisnął się widać i na nich. Chcieli bowiem stworzyć grę mniej symulacyjną, a bardziej zręcznościową. Widać to już w menu, gdzie obok opcji „Campaign", czyli gry przerywanej fabularnymi wstawkami, dumnie pierś pręży „Instant Action", a więc czysta walka w całkowicie zdefiniowanych warunkach, bez aspektów fabularnych czy strategicznych. Obecny jest też oczywiście tryb Multiplayer. Bardzo przyjemnie rozwiązano trening - przemiła pani instruktor z seksownym głosem przeprowadza Cię przez wszystko, o czym powinien wiedzieć pilot...

„Microsoft postanowił rozdeptać wrogów..."

Zostaje jeszcze opcja „Mechlab" w menu głównym - stary dobry pomysł z konstruowaniem własnego mecha. W miarę postępów w grze będziemy zdobywali nowe podzespoły do maszyn. Mamy do zamontowania sześćdziesiąt typów najprzeróżniejszych samopałów od lasera, przez miotacz ognia po działo kaliber 1000mm. Oprócz tego kilka typów pancerzy, jeden lepszy przeciw laserom, inny przeciw pociskom, różnorakie przyrządy przyśpieszające i maskujące, wabiki dla rakiet itp. Aż miło wejść do hangaru...

I tu pojawia się mały aspekt ekonomiczny - jak powstrzymać wroga, lecz nie



VENGEANCE







■ Jak każdy szanujący się mech, tak i ten musi wykazać się wieloma umiejętnościami.

zniszczyć go? Jeśli zamienimy wrogie mechy na kupę poskręcanej stali, nic z nich nie odzyskamy (ang. Salvage) i nie zdobędziemy żadnej nowej technologii. Odpowiedzią jest precyzja. Należy niszczyć maszyny wroga strzelając im w nogi i unieruchamiając je lub bezpośrednio celować w głowę, zabijając pilota. Bardzo spodobał mi się „snajper mode", czyli włączenie celownika o znacznym przybliżeniu. Oczywiście, najpierw trzeba było dobrze się zakamuflować, by mieć czas na spokojny strzał. Niezwykle pomocne okażą się silniczki rakietowe, umożliwiające krótki lot i dostanie się na większość wzniesień. Piękny widok - 50 ton stali lecących na wysokość szczytu wieżowca... Bardzo satysfakcjonujące jest zeskoczenie z dużej wysokości na kokpit przeciwnika, lecz to trudna sztuczka „wyższej szkoły". W tym miejscu warto wspomnieć o znakomicie odwzorowanych ruchach robotów oraz ogólnie dopracowanej fizyce świata (widać to szczególnie wtedy, gdy wpadamy na przeszkody).

Nie wolno nie doceniać aspektu strategicznego i ekonomicznego gry. Bardzo podoba mi się, że oprócz szybkiego refleksu i palców, trzeba umieć myśleć i mieć wyobraźnię. Dlaczego? A próbowaliście kiedyś jechać samochodem i jednocześnie strzelać z pistoletu? Przypomnę: mech ma niezależny układ sterowniczy i obrotowy korpus - wieżyczkę strzelniczą. Roboty są teraz szybsze, krócej trwa ładowanie broni i obrót. Mniej symulacji, więcej akcji. Na tą naprawdę nie można narzekać, gdyż taniec śmierci krążących dookoła siebie robotów wciąga, wręcz hipnotyzuje. Szczególnie przypadła mi do gustu walka w mieście, istne polowanie w betonowej dżungli.

Nadrzędnym celem wciąż pozostała rozwałka. Pojawią się oczywiście misje szpiegowskie, zwiad, misje „salvage" itp. Lecz najczęściej do celu trzeba się będzie przebijać przez kordon wrogów. Temu zbożnemu celowi służy aż 21 machin śmierci. Od szybkiego Osirisa do chodzących fortec, jak choćby Daishi (100 ton i taka siła ognia, że rozbija słabsze mechy dwoma salwami). Znawcy i tradycjonaliści z kolei znów będą mogli usiąść za sterami większości klasycznych maszyn, jak Argus czy Madcat. Dla każdego coś miłego.

Kampania przeciwko Steiner rzucać nami będzie po całym, znanym ludziom Wszechświecie, od rodzinnej planety i jej satelity, przez wielkie miasta, dżungle i bagna, aż do finału na planecie zdrajczyni. Grafika jest dość zróżnicowana, scenerii nie zabraknie. Szkoda tylko, że tak kiepsko odwzorowano miasta. Są szare, wymarłe. Czy za kilkaset lat naprawdę nie będzie reklam, neonów, tłumów ludzi uciekających przed mechem? Scenerie za to są pełne zieleni, wieje wiatr, pada deszcz, mgła ogranicza widoczność, jak w życiu. Wszystko w wyższej rozdzielczości wygląda naprawdę pięknie, szczególnie wybuchy.

„Ci co mówią, że małe jest piękne nie widzieli chyba «Mechwarrior 4»"

Co mnie rozczarowało? Zaledwie kilka drobnych w sumie spraw: banalna jak wspomniałem fabuła. Zatrudnienie aktorów w filmach było kiepskim pomysłem. I lakoniczne odprawy. Te elementy powodują, że z trudem wczuwałem się w grę. Celem staje się jatka, a nie przechodzenie misji dla awansów, warstwy fabularnej czy podobnych spraw. Czy nie można było rozwiązać tego podobnie jak w „Wing Commander"? Tam naprawdę zżywałem się z bohaterem. A może to nawyki starego rolepleyowca ;-)? I dźwięk: strzały, huki, wszystko na miejscu. Ale przydałaby się jakaś porywająca do walki muzyczka, której w grze nie ma zbyt wiele... Kupić? Jasne, że tak. Nie co dzień można rozdeptać przeciwników. **LUSIEK**

O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ NA POCZĄTKU:

1. Tonaż to nie wszystko, większe - nie znaczy lepsze. Duże mechy mają większą siłę ognia, ale szybko się grzeją i strzela się w nie jak w stodołę.
2. Małe za to zmiatane są dwoma celnymi salwami. Mój Bushwacker nieraz ginął za drugim strzałem Awsome'a.
3. Wypośrodkuj: średnie mechy świetnie wiążą przeciwnika walką kołową, ciężkie - rażą z dystansu (zbyt wolno się obracają).
4. Licz na skrzydłowych - przydziel im ciężkie roboty, a sam wiąż wroga i unikaj strzałów lub na odwrót.
5. Zaczynaj już z daleka - gdy tylko ujrzysz wroga na radarze, wciśnij zero z klawiatury numerycznej i z oddali mierz mu w nogi
6. Nogi to najsłabszy punkt maszyny, choć ciężko w nie trafić. Warto jednak.
7. Doceniaj „jump jet'y", silniki są świetne do ucieczek i unikania salw rakiet.
8. Powodzenia.

■ **Za:** Wykonanie, widowiskowe walki, udane połączenie symulacji i strzelanki.

■ **Przeciw:** Słaby klimat gry, oprawa dźwiękowa, pustka w miastach.

Jeśli marzysz o superdokładnej symulacji - odpuść sobie. Polecam wszystkim innym.

WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE ■ Mechwarrior 3 **90%** ■ Heavy Gear II **92%**

SHADOW OF DEATH







Podczas gdy większa część naszego globu może zagrywać się w omawiany dodatek już od bardzo długiego czasu, u nas dopiero wchodzi on na rynek.

- Wydawca: **3DO**
- Producent: **New World Computing**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **IM Group**
- Strona WWW: **www.3do.com**
- Wymagania: **P133, 32MB RAM, 4x CD-ROM, Win95/98**

Na osłodę mamy za to możliwość zagrania w pełni zlokalizowaną wersję gry. Pytanie tylko: czy warto było czekać? Odpowiedzi postaram się udzielić w tej recenzji. Nie tak dawno trafił do rąk wielbicieli serii HoMM oficjalny dodatek, zatytułowany „Armageddon's Blade".

Zatem „Shadow of Death" jest już drugim w kolejności dodatkiem do trójki. I to, przyznać należy, zrobionym z klasą i bez zauważalnej w innych tego produkcjach chęci autorów do oskubania graczy z kasy. Tu, za ciężko zarobione pieniądze, dostajemy sporo. Przede wszystkim gra jest w pełni zlokalizowana i zawiera pełną wersję gry „Heroes of Might and Magic 3". Dodatkowo do rozegrania dano graczom 7 obszernych kampanii, a jeżeli te okażą się zbyt łatwe, można jeszcze pobawić się na 38 mapach, zarówno w trybie single jak i multiplayer. Interesująco przedstawia się również fabuła, która stanowi kanwę rozgrywki. Oto zły czarnoksiężnik - Sandro zapragnął przywłaszczyć sobie artefakt, obdarzający posiadacza wielką mocą. Udało mu się wciągnąć w swoje niecne plany czterech bohaterów. Gdy dowiadujesz się o niebezpieczeństwie, potężne armie stoją już na granicach Erathii i Avleeyi. Jedynym sposobem, który pozwoli powstrzymać rozlew krwi jest odnalezienie artefaktu, zanim uczyni to Sandro i jego słudzy. Tyle historii. Sama rozgrywka nie odbiega znacząco od tego co znamy z poprzednich części serii. Mamy możliwość zatrudniania bohaterów, rekrutowania wojsk, rozwijania naszej siedziby i penetrowania pobliskich i dalszych obszarów mapy. Znaczna zmiana zaszła w grze, jeśli chodzi o magiczne przedmioty, które można znaleźć, zakupić lub odebrać wrogom. Otóż nie dość, że powiększono ich ilość (do 150 sztuk), to ponadto umożliwiono ich łączenie. Dzięki temu zabiegowi można utworzyć o wiele więcej magicznych przedmiotów i do tego podnieść ich wydajność. Poza wprowadzeniem artefaktów, autorzy zatroszczyli się również o dodanie nowych, niezwykle atrakcyjnych wizualnie terenów, na których przyjdzie nam toczyć boje z mrowiem jednostek przeciwnika. Jest ich w sumie osiem i dzięki temu gra staje się bardzo urozmaicona. Grafika, co znamy już z poprzednich serii, stoi na bardzo wysokim poziomie. Ładnie i kolorowo przedstawia się cała kraina, doskonale wyglądają poszczególne oddziały, ciekawie prezentują się też „ożywione" elementy miasta i mapy. Muzyka nie stanowi może wybitnego osiągnięcia, ale za to jest taka, jaka być powinna. Klimatyczna i stonowana, a co najważniejsze - zupełnie nie przeszkadza w prowadzeniu rozgrywki i planowaniu taktyki. Naprawdę, mimo usilnych starań, trudno mi przyczepić się do czegokolwiek...

„Sama rozgrywka nie odbiega znacząco od tego co znamy z poprzednich części"



Chyba że... na upartego... można by rzec, iż poziom trudności jest zbyt wygórowany, bo zaprawdę powiadam Wam - początkujący gracze mogą mieć z nim problemy. Z drugiej jednak strony prawdziwi wyjadacze skrzywią się na taką uwagę z pogardą i będą mieli dużo racji. Tak czy inaczej warto podkreślić, że dodatek przygotowany został niezwykle starannie i powinien osłodzić czas oczekiwania na czwartą część gry.

MASTERMIND



- **Za:** Stary, dobry HoMM 3, z wszystkimi jego zaletami
- **Przeciw:** Miejscami trochę za trudna.

To gra, w którą wsiąkniesz jak w gąbkę i potem nie pozna Cię już nikt bliski.

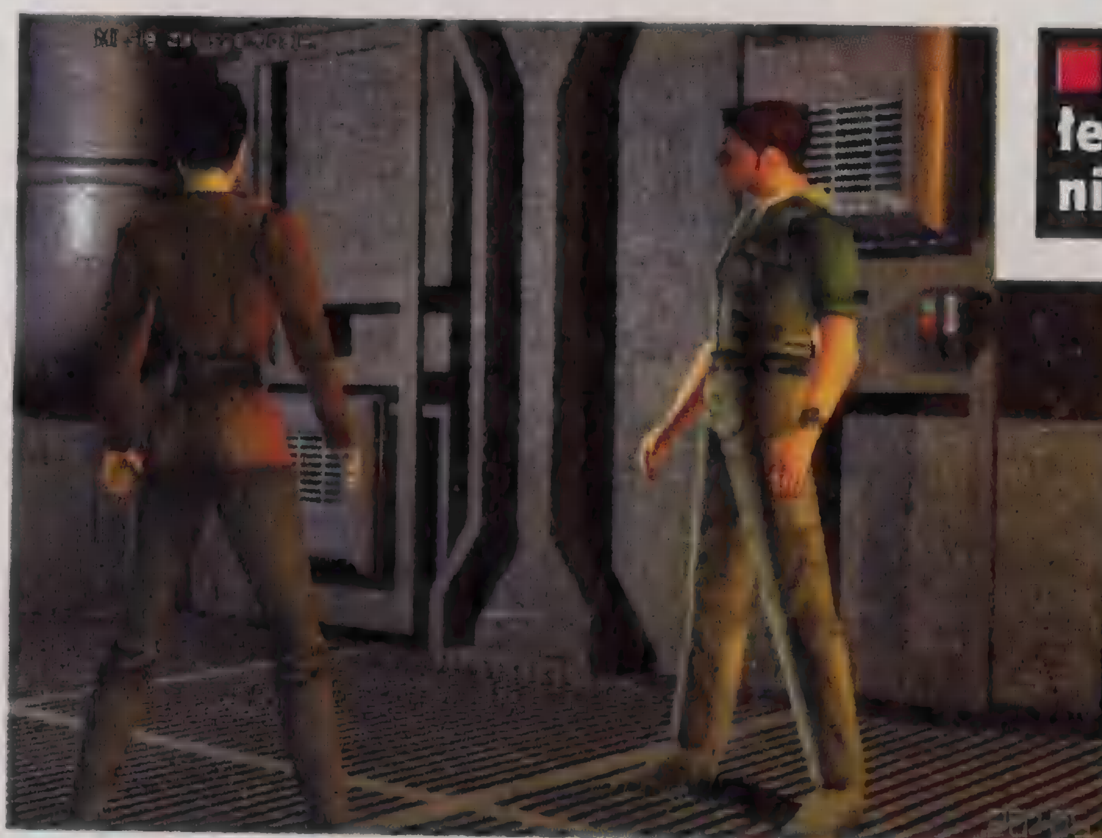
WERDYKT 80%

ALTERNATYWNE HOM&M 3 92%

IN COLD BLOOD

Umysł kapitana Klossa, maniery agenta Bonda, zwinność porucznika Żbika. Drżyjcie żądni władzy, psychopatyczni dyktatorzy - John Cord wkracza do akcji!

- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Revolution**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **119.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.icb.lem.com.pl**
- Wymagania: **P233 32MB RAM, 6x CD-ROM, 400MB HDD, Win95/98**



„ICB" to program pełen kontrastów, niemniej wart jest grzechu.

Nie jest to reklama nowej nocnej czytanki RMF'u. Nie zachęcam do kupienia plastikowych figurek Action Man'a. Za to z zimną krwią opowiem Wam o nowej grze Revolution - „In Cold Blood". Firma ta znana jest z takich hitów, jak: „Lure of the Temptress" - swego czasu wzbudzająca masę emocji zastosowaniem tzw. „virtual theatre" oraz „Beneath the Steel Sky" - świetną futurystyczną przygodówkę. Obie gry stały się klasyką swego gatunku i na stałe wpisały się w jego historię.

Od razu wspomnę, że od dawna żadna gra nie wywołała u mnie tylu sprzecznych odczuć.

„Wnuk Jamesa Bonda ratuje świat od zakusów szalonego Dimitra Nagarowa"

„In Cold Blood" jest pełna kontrastów. Autorzy chyba któregoś dnia obudzili się zlani potem i stwierdzili jednomyślnie, że to wszystko już było. Wydali więc hybrydę - „ICB" jest mieszaniną klasycznej przygodówki ze zręcznosciówką. Co ciekawsze, postarali się nawet o sensowną fabułę. A właściwie jej brak. Bohater - agent brytyjskiego MI-5 John Cord - budzi się na przesłuchaniu i wie, że ktoś go zdradził. Wie również, że musi zrobić coś ważnego (ech te niezapłacone rachunki...). Przez dłuższy czas gra jest tylko retrospekcją, podczas gdy Cord przypomina sobie, jak trafił do niewoli.

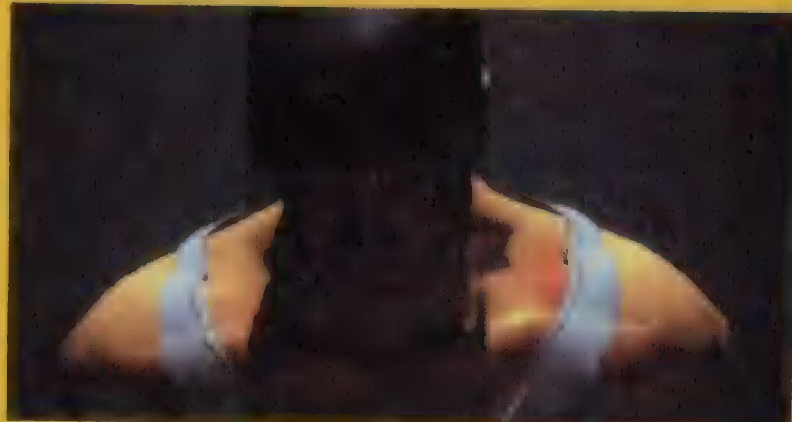
Gra toczy się w Wołgii - jednej z republik wyłonionych z chaosu po byłym ZSRR. Jej prezydent - Dimitr Nagarow - rządzi krajem żelazną ręką. I niechby sobie rządził - nie pierwszy i zapewne nie ostatni dyktator. Jednak w jednej z jego tajnych kopalń dzieje się coś bardzo dziwnego. I tajnego. Brytyjczycy nie byliby sobą, gdyby nie wetknęli w to nosa. Cord zaczyna swą misję od kopalni, jednak wkrótce los zawiedzie go do supertajnych wojskowych laboratoriów, gdzie badany jest nieznany pierwiastek - nefilina. W miarę rozwoju fabuły dowiaduje się coraz więcej rzeczy o nowej substancji. Może stać się ona dla ludzkości błogosławieństwem lub zagrożeniem. Zgadnijcie, którą bramkę wybrał Nagarow?



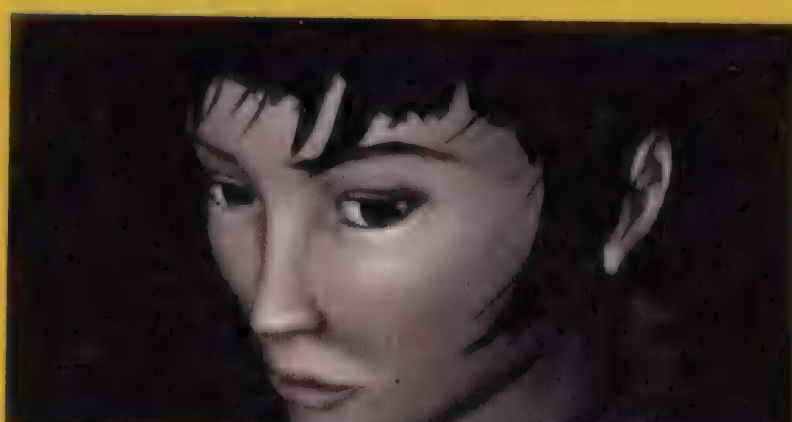
Krótko mówiąc: James Bond. Tak, tak - dokładnie to odczucie nasunęło mi się po dłuższym graniu. Samotny bohater ratujący ludzkość przed szaleńcem. W pewnym momencie zaczyna mu towarzyszyć piękna kobieta, agentka chińskiego wywiadu. Akcja nie toczy się na pustyni - często spotykamy cywilów, którzy udzielą nam cennych wskazówek dobrowolnie lub po nastraszeniu bronią. Dziwne jest tylko to, że w supertajnej bazie wojskowej nikt nie podnosi alarmu na widok technika wymachującego pistoletem. Drugi rodzaj napotykanych osób to żołnierze i roboty. Jeśli nasz agent jest odpowiednio przebrany i nie włóczy się po zakazanych obszarach, nie ma problemu. Warto jednak się ich pozbywać, ponieważ często mają przy sobie amunicję lub apteczki. Ten element gry uważam za mocno niedopracowany: walki są uproszczone, walimy na oślep przed

NASZA KLASA

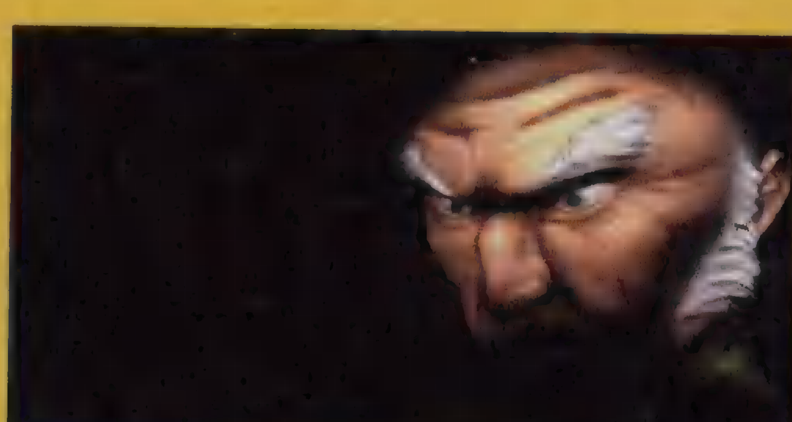
UWAGA: czytacie to na własną odpowiedzialność. Jako że tekst powstał w okolicy Sylwestra, nie wszystkie podane poniżej fakty do końca zgadzają się z rzeczywistością gry „In Cold Blood". Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za deliryczne omamy autora. Co się stało z naszą klasą, czyli bohaterowie gry.



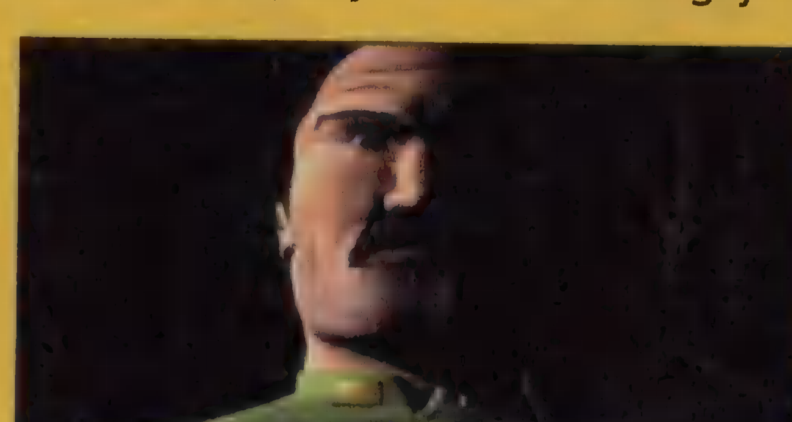
Janek Kordek pseudo John Cord. Zawsze był idolem dziewczyn. Piękny i silny, marzył o tym, by zostać tajnym agentem. To zdjęcie zrobiono, gdy przechodził trening w dziedzinie odporności na pejcze, kajdany i lateks.



Hania Chojnowska pseudo Chi-Ling Cheung. Idealistyczna Hania zawsze marzyła o studiach na japonistyce i wyjeździe do Tokio. Aby spełnić swe marzenia, została luksusową gejszą na pół etatu, a na kolejne pół - agentką chińskiego wywiadu. Tak się kończy oglądanie Mangi...



Dimitri Nagarow pseudo „Doktorek". Dimitr był klasowym geniuszem. Niestety, wszystkie dziewczyny leciały na Corda. Poprzysiągłszy mu zemstę, postanowił zdobyć władzę nad światem. Plotka głosi, że pochwycił Corda i przetrzymuje go w swym luksusowym domu publicznym.



Łukasz Jen pseudo Lukjen. Fanatyzujący socjalista, sobowtór Józefa Stalina. Po upadku bloku wschodniego musiał uciekać. Pracował jako tani wykidajło w podrzędnych knajpach, aż w barze „Niebieska Ostryga" znalazł go Nagarow. Zatrudnił go jako swego osobistego masażystę.



siebie. Posługiwać się możemy tylko dwoma rodzajami broni - naszymi pięściami oraz pistoletem 9mm. Mało. Autorzy potraktowali element zręcznościowy po macoszemu. A to duży błąd, jeśli chcieli zrobić udaną hybrydę.

Na kilka słów zasługuje inteligencja komputerowych przeciwników. Mają IQ pałeczki salmonelli. Gdy widzą wroga - strzelają, jeżeli nie widzą - zapominają o nim. Inteligentniejsze są, o dziwo, roboty - raz zaatakowawszy, śledzą swą ofiarę do śmierci. Ciała leżą na korytarzach, po których chodzą cywile i nikt nie podnosi alarmu. Takie zagranie burzy całą atmosferę, w pewnym momencie czułem się jak tani zabijaka, a nie jak tajny agent skradający się przez wrogą bazę. A przecież tak świetnie rozwiązano aspekt IQ wroga choćby w „Commandos", gdzie każde, nie ukryte na czas zwłoki, natychmiast ściągały nam patrol na głowę...

„Od dawna żadna gra nie wywołała u mnie tylu sprzecznych odczuć"

Nie zostawię też suchej nitki na interfejsie. Niech ktoś mi wyjaśni, jak bohater gry, w której tak często trzeba wykazywać się zręcznością i refleksem, może poruszać się niczym pijany żeglarz, ciągle obijając się o ściany. Jak w tych warunkach uciekać żołdakom i kryć się przed robotami?

Liczyłem na lepsze potraktowanie aspektu przygodowego. Nie pomyliłem się. Oprócz zwykłych zagadek, które najczęściej sprowadzają się do znajdowania różnego rodzaju kluczy i przepustek, będziemy zmuszeni do zabawy w hakera. Posłuży temu REMORA - przypominający zegarek, ultranowoczesny komputer. Nieraz uratuje nam ona tyłek, otwierając zamknięte na elektroniczny zamek drzwi czy kierując lasery bojowe przeciwko wrogom. Cele misji są przeróżne, często zmieniają się w trakcie jej trwania. Najpierw musimy odnaleźć porwanego agenta i uciec z nim z kopalni. Potem naszym celem jest wykradzenie informacji o VFF - ruchu oporu Wołgii - z rąk Nagarowa, w trzeciej... Na nudę nie będzie można narzekać.



Gra jest dość prosta, zagadki logiczne, walki nigdy nie są specjalnie trudne, a większości można uniknąć. Dla jednych to wada, dla innych zaleta. Dzięki temu akcja staje się bardzo dynamiczna, cały czas posuwamy się naprzód, nie ma przestojów. Niemal jak w dobrym, szpiegowskim filmie. Dialogi, zachowania bohatera, wszystko to przywodzi na myśl właśnie film akcji. Jednak coś za coś: gra szybko się rozwija, ale też równie szybko kończy. W dwa dni doszedłem do połowy. Szkoda, że na trzech kompaktach nie dało się upchnąć więcej niż tylko 6 misji.

Przygody Johna Corda rozgrywają się w zróżnicowanych sceneriach. O ile grafika kopalni początkowo wzbudziła we mnie mieszane uczucia, o tyle z biegiem czasu staje się coraz lepsza. Szczególnie podobały mi się drżące i podskakujące na kolejnych wzniesieniach ściany Megaskładu. Wreszcie ktoś sensownie ustawił kamery, które bezbłędnie pokazują bohatera z najbardziej korzystnego kąta, nie powodując uczucia dezorientacji. Wszystko to świetnie wygląda w wysokiej rozdzielczości. Tym bardziej szkoda, że w filmach szerzy się pikseloza. Autorzy nie mieli miejsca także na wyższą rozdzielczość wstawek filmowych?

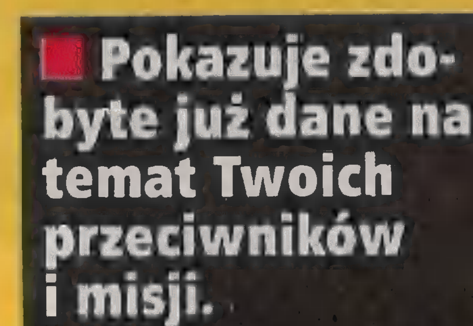
Podsumowując: otrzymujemy grę nietypową i pełną kontrastów. Początkowo odrzuca topornością interfejsu i prostymi zagadkami, potem zaczyna wciągać swą fabułą. Ma klimat, którego dawno nie uświadczyłem, klimat prawdziwej gry szpiegowskiej. Nie jest specjalnie trudna, autorzy postawili na dobrą zabawę, zamiast łamania głowy czy palców. Jest idealnym prezentem dla młodszego gracza lub przerwą między „poważniejszymi" grami. Tym bardziej, że firma LEM całkowicie ją spolonizowała. Co prawda głosy postaci sprawiają wrażenie, jakby podkładały je maksymalnie trzy - cztery osoby, a aktorzy nie zawsze wczuli się w rolę, tym niemniej jest to wielkie ułatwienie dla młodszych graczy. Gorąco ją im polecam. **LUSIEK**

REMORA

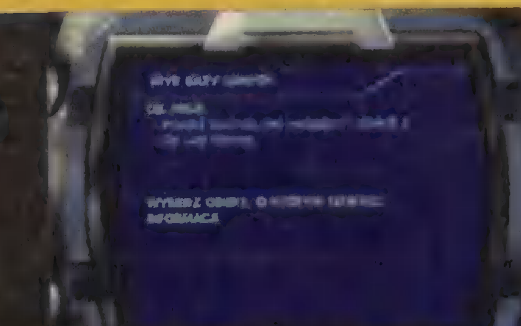
Młody Agencie! W akcji jesteś samotny. Twoim jedynym przyjacielem jest Twój komputer. REMORA to narzędzie hakera, podręczna baza danych i telefon satelitarny w jednym.

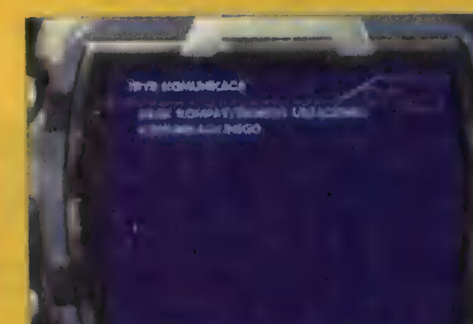


Skanuje najbliższe otoczenie, ukazując rozkład pomieszczeń i ludzi, wykrywa też wrogie roboty.

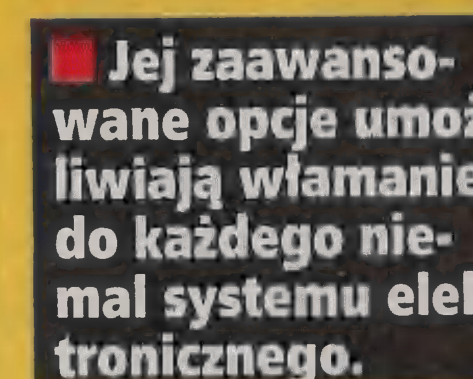


Pokazuje zdobyte już dane na temat Twoich przeciwników i misji.

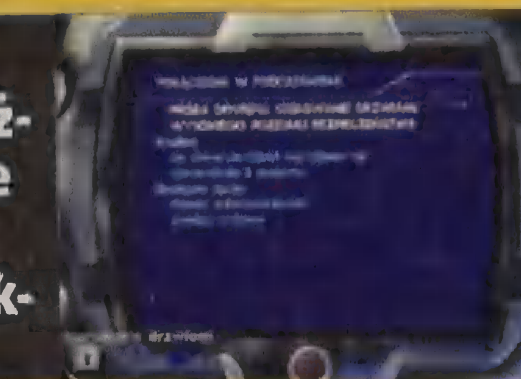




Jest też Twoim jedynym źródłem kontaktu ze światem.



Jej zaawansowane opcje umożliwiają włamanie do każdego niemal systemu elektronicznego.



Krótko mówiąc: nie wychodź bez niej z domu.

Za: Szpiegowski klimat, szybka akcja, wykonanie.

Przeciw: Interfejs, głupota przeciwników.

Nie wymagająca wielkich umiejętności, świetny prezent dla młodszych graczy. Jedna z nielicznych gier o takiej tematyce.

WERDYKT 75%

ALTERNATYWNE Traitor's Gate 70% | Beneath a Steel Sky

GIFT

Na rynku panuje wyraźna posucha w kategorii platformówek - zawsze twierdziłem, że do tego typu gier najlepiej nadają się konsole. Teraz tylko potwierdza się ta teza.







- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Wanadoo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **69.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cryo.com**
- Wymagania: **PII266, 32MB RAM, 8x CD-ROM, Win95/98**

Przedstawiana właśnie gra „Gift" to kolejna pozycja należąca do grona platformówek 3D. Poruszamy się małym ludzikiem po pełnym niebezpieczeństw świecie, zbieramy dopałki, zabijamy przeciwników i zaliczamy kolejne filmiki przerywnikowe. Jednym słowem - nie znajdziemy tu żadnych rewelacji. Czy rzeczywiście?

Po pewnej konsternacji, w jaką wpędziły mnie poprzednie tytuły z tego rodzaju (patrz Alternatywne), nie bardzo wierzyłem, że produkt Cryo będzie w stanie zapewnić mi kilka godzin dobrej zabawy. Już postać głównego bohatera nie jest jakaś szczególna - mały, czerwony pokurcz, przypominający skrzyżowanie diabła i ufoludka. Potem przyszło intro - zrobione całkiem nieźle, ale naiwne w kwestii fabularnej. Sama gra to klasyczna platformówka 3D - skaczemy po półkach, zwiedzamy zróżnicowane poziomy (tematyka: łódź podwodna, fabryki, kosmiczne stacje, horror i wiele innych), zbieramy dopałki, nowe giwery i energię, które wykorzystujemy do pokonywania wielu przeciwników. Nie pokuszono się niestety o żadne innowacje, ciekawe pomysły - wszystko to widzieliśmy już w innych grach i to często w znacznie lepszej formie.

Nieco rozczarowała mnie grafika. Nie prezentuje się najgorzej (wygląda całkiem nieźle, widać, że dopieszczono ją trochę), ale jak na grę dla dzieci jest zbyt mroczna. Nie wiem jak Wam, ale mnie nie przypadły do gustu ciemne i niegościnne korytarze stacji kosmicznych, mroczne komnaty zamku czy słabo oświetlone korytarze łodzi podwodnych. Zdecydowanie wolę kolorowe i wesołe kolory z „Kangurka Kao". Nie mogę za to nic zarzucić animacji postaci i udźwiękowieniu gry - są na odpowiednio dobrym poziomie.

Ostatnia kwestia to oczywiście grywalność. Trudno mi oceniać grę, bo należy do typowych średniaków - nie wyróżnia się niczym zarówno na plus, jak i na minus. Jeśli więc jesteś maniakiem przygodówek, to powinieneś sięgnąć po „Gift'a" (ale tylko, gdy spełniasz ten warunek). Wszyscy, którzy tylko sporadycznie wymiatają w takie gry, mogą zbyt szybko się znudzić. I chociaż cena tytułu jest atrakcyjna, to nie mamy do czynienia z żadnym przebojem. Ot, kolejna produkcja taśmowa, zrobiona przez mało znaną firmę. Powtarzam, nie jest to zły program, ale naprawdę trudno znaleźć coś, co przyciągnie do niego zwykłych graczy. Średniak, którego możesz spokojnie pominąć.

BARON JACK





Za: Filmiki przerywnikowe, parodie znanych filmów (dla uważnych).

Przeciw: Ponure i ciemne poziomy, czasami poziom trudności.

Kolejna średnia gra, w której trudno doszukać się zarówno wad, jak i zalet - jednym słowem: przeciętna.

WERDYKT 65%

ALTERNATYWNE Kangurek Kao **75%** Earthworm Jim 3D **68%**

KONKURS



JAKIE MARKI SAMOCHODÓW BIORĄ UDZIAŁ W RAJDACH WORLD RALLY CHAMPIONSHIP?

DO WYGRANIA:

10 gier „Pro Rally 2001"

FUNDATOR NAGRÓD:



Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres: Gry komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „PRO RALLY 2001", nie później niż do 5 kwietnia. Rozwiązanie konkursu w numerze majowym. Powodzenia!

ODYSEJA



Cryo od jakiegoś czasu chce zmonopolizować rynek gier przygodowych. Czy firma ta nie słyszała nigdy, że lepiej „iść" na jakość, a nie na ilość?









- Wydawca: **Cryo**
- Producent: **Cryo**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **79.00**
- Dystrybucja: **CD Projekt**
- Strona WWW: **www.cdprojekt.com.pl**
- Wymagania: **P233, 64MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95/98.**

Chyba ta myśl nie zaświtała jeszcze w głowach Francuzów. A może wszystko to robione jest celowo? Czyżby wypuszczenie na rynek kilku słabych produktów stało się bardziej opłacalne od stworzenia jednej porządnej gry?

Najpierw wyeksploatowano do granic możliwości engine Omni3D. Z kilku ostatnich produkcji tylko „Faust" zasługuje na wyróżnienie. Jego klimat, zagadki i wykonanie stoją na bardzo wysokim poziomie. Reszta to słabe i nieciekawe tytuły. Dorzucono do nich encyklopedie, licząc, iż takie posunięcie przyniesie mnóstwo forsy. Nie udało się. Cryo zaś postanowiło zmienić swoją taktykę. Opracowano „silnik", który miał stworzyć nowy wizerunek i jakość produktów spod znaku francuskiej firmy. Pierwszy tytuł „Wehikuł Czasu" był bardzo dobry i ciekawy. Twórcy kultowej „Atlantis" po raz kolejny pokazali na co ich naprawdę stać. W końcu w moje ręce trafiła druga gra, dzięki której Francuzi zamierzali dumnie wkroczyć w następny wiek. Z przykrością piszę te słowa, ale niestety „Odyseja" to gra nie najwyższych lotów. Najlepiej będzie jak najszybciej o niej zapomnieć.



Tak się złożyło, że poprzednio recenzowałem „Timeline". Napisałem wtedy, że świetny pomysł został zmarnowany przez średniej jakości wykonanie. Przycinając w tę grę, odniosłem dziwne wrażenie. Wydawało mi się, że nad fabułą pracowało Cryo, a nad całą resztą ktoś zupełnie inny - niedoświadczony w swoim fachu. Na podstawie dzieła Homera stworzono całkiem niezłą historię. W roli Heryseusza, najwierniejszego przyjaciela Odyseusza, przyjdzie nam wyruszyć na poszukiwania króla Itaki. Niestety zadanie to jest bardzo trudne. Odys zaginął 10 lat temu, a w dodatku niektórzy bogowie są nam bardzo nieprzychylni.

Akcję w grze obserwujemy zza pleców bohatera. Coś jednak autorom po drodze nie wyszło i ostatecznie „Odyseja" obnaża wszystkie błędy nowego enginu. Nie wiem co się stało z grafiką? W „Wehikule Czasu" była bardzo ładna. Tu jest tak słaba, że aż chce się płakać! Od statycznych, niedopracowanych, schematycznych i brzydkich lokacji bolą oczy. Postacie są równie „udane" co plenery, będące miejscami ich działań. Odpychające i kanciaste figury ludzi wyglądają czasami jak upiory. Muzyka, towarzysząca rozgrywce, także nie zachwyca. Daleko jej do ideału. Momentami potrafi męczyć i przeszkadzać. Nowością są bardziej rozbudowane rozmowy. Teraz możemy kłamać lub mówić prawdę. Niestety na rozwój fabuły to i tak zbytnio nie wpływa. Zastrzeżenia można też mieć do pracy kamery, która bywa ustawiona w nieodpowiednim miejscu. Zagadki nie zostały odpowiednio wywarzone. Jedne zniżają się do poziomu umysłu małego dziecka, nad innymi trzeba mocno się namęczyć. Jednak mimo to, przemawiają one na korzyść recenzowanego produktu. Nie mam także uwag do sterowania i inwentarza, dzięki którym gra robi się bardziej znośna. Na zakończenie muszę stwierdzić, że bardzo zawiodłem się na Cryo. Już wychodzili na prostą, a tu nagle taka porażka. Ostatecznie największa zaleta gry to polska wersja językowa z udziałem Mariana Kociniaka. CD Projekt ponownie stanął na wysokości zadania. Tego samego życzę w przyszłości Francuzom. Niech ich następna produkcja będzie na miarę nowego tysiąclecia. **PAMP**

- **Za:** Fabuła, zagadki.
- **Przeciw:** Grafika, grywalność, wykonanie.

Bardzo szybko zniechęca do zabawy. Kupujesz na własną odpowiedzialność.

WERDYKT 56%

ALTERNATYWNE Wehikuł Czasu **85%** Faust **80%**

KOSZYKÓWKA MANAGER 2001



Manager koszykówki? Doczekaliśmy się w końcu.





- Wydawca: **Marksoft**
- Producent: **Marksoft**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **99.00**
- Dystrybucja: **Marksoft**
- Strona WWW: **www.marksoft.com.pl**
- Wymagania: **P200, 32MB RAM, 6x CD-ROM, Win 95/98/Me/2000**

Kiedy pierwszy raz usłyszałem o tej grze, pomyślałem: „Nareszcie!!!". Po długich latach bezowocnych oczekiwań, zadowalania się substytutami (patrz wszystkie managery piłkarskie) pojawił się manager koszykówki!

Gdy drugi raz usłyszałem o tej grze, wiedziałem, że będzie to produkcja polska, dotycząca naszej ligi. No cóż, Polacy robią coraz lepsze gry, a więc wcielenie się w trenera i szefa rodzimego zespołu może być całkiem fajne. Szybko rozpakowałem pudełko. W środku nic specjalnego: płytka, instrukcja no i „Skarb Kibica" (zestawienie składów drużyn, stanowiące zresztą tajemnicę handlową:)). Zacząłem od instrukcji... Dowiedziałem się z niej m.in. tego, że gra umożliwia zabawę w polskiej ekstraklasie, I i II lidze oraz pucharze Saporty i Suprolidze. Czyli to samo co zawsze, tylko w innym wydaniu - kupno, sprzedaż zawodników (lub meczów!), treningi, sponsorzy no i rozbudowa stadionu (ups, przepraszam hali!). Niestety już na samym początku spotykamy błędy, wynikające z lenistwa autorów, którym nie w smak była zbyt daleko idąca zmiana instrukcji od gry „Liga Polska Manager". Otóż Drodzy Państwo, wg instrukcji możemy wybudować zadaszenie trybun (żeby kibicom nie padało na głowę! A co z zawodnikami? Może chodziło o Streetball!) czy też oświetlić stadion, żeby nasi biedni gracze lepiej rzucali do kosza. Cóż, errare humanum est, zatem nie zrażając się zbytnio, odpaliłem gierkę. Po krótkiej chwili stwierdziłem, że ma ona jedną WIELKĄ zaletę: małe wymagania sprzętowe! Reszta, jako zagorzałego kibica koszykówki (europejskiej, jak i tej za wielką wodą) początkowo kompletnie załamała. Pozwolę wymienić sobie tylko te najważniejsze wady.

Pierwsza to mało przejrzyste menu, z którego ciężko cokolwiek wyczytać. Po drugie toporna obsługa, niekompletna instrukcja, no i to, co najbardziej razi: brak realizmu! Twoja drużyna równo olewa trenera. Misternie konstruowany plan gry podczas meczu absolutnie nic nie daje. To samo spotkanie, rozgrywane równorzędnymi zespołami, możesz równie dobrze przegrać 30 punktami, jak i roznieść przeciwnika w pył. Rozumiem, że musi tu być jakiś element losowy, ale bez przesady, to nie Totolotek. Tak nie można! Proste managery piłkarskie na wysłużoną Amigę bardziej zmuszały do myślenia. Przecież na boisku do kosza mamy tylko 10 zawodników. Czy aż tak trudno cokolwiek sensownego pod tym względem wymyślić? Aha! Zapomniałem jeszcze dodać, że gra co jakieś 10-15 minut „wywala" się regularnie do Windowsa. Radzę więc dosyć często nagrywać jej stan. Wątek ekonomiczny? Wybudowanie dodatkowego wyposażenia trwa jakąś sekundę. Klikamy na opcji i już wszystko działa. Bez sensu. Pozytywnym aspektem jest jedynie całkiem fajna muzyka, która mimo wszystko po około 2 godzinach zaczyna działać na nerwy.

Ocenę programu „Koszykówka Manager 2001" najlepiej napisać w dwóch wersjach: dla zwykłych graczy oraz dla fanów (zagorzałych fanów!) tego sportu. Tym pierwszym od razu mówię - zapomnijcie, to nie jest gra dla Was. Odpalcie „Championshipa", a tym nie zawracajcie sobie głowy. Dla tych drugich, których śmieszą coraz bardziej „zaawansowane" opcje trenerskie w kolejnych edycjach „NBA Live", rozwiązanie też jest proste. Kupujcie! Wiem, że ta gra ma wiele wad, jednakże po tylu latach oczekiwań (pytam jeszcze raz: czy naprawdę aż tak trudno zrobić managera koszykówki?) nie zmarnujecie przecież takiej szansy. Podejrzewam, że często będziecie się wściekać, resetować komputer (tak jak ja to robiłem), ale i tak w końcu spędzicie przy tej grze niejeden długi wieczór, wygrywając Suproligę. Powodzenia! **MARCIN**



- **Za:** Małe wymagania systemowe, jest to w końcu manager koszykówki.
- **Przeciw:** Mało przejrzyste menu, toporna obsługa, brak realizmu, niestabilność gry.

Na pudełku powinna być informacja: Gra przeznaczona tylko dla maniaków!

WERDYKT
55%

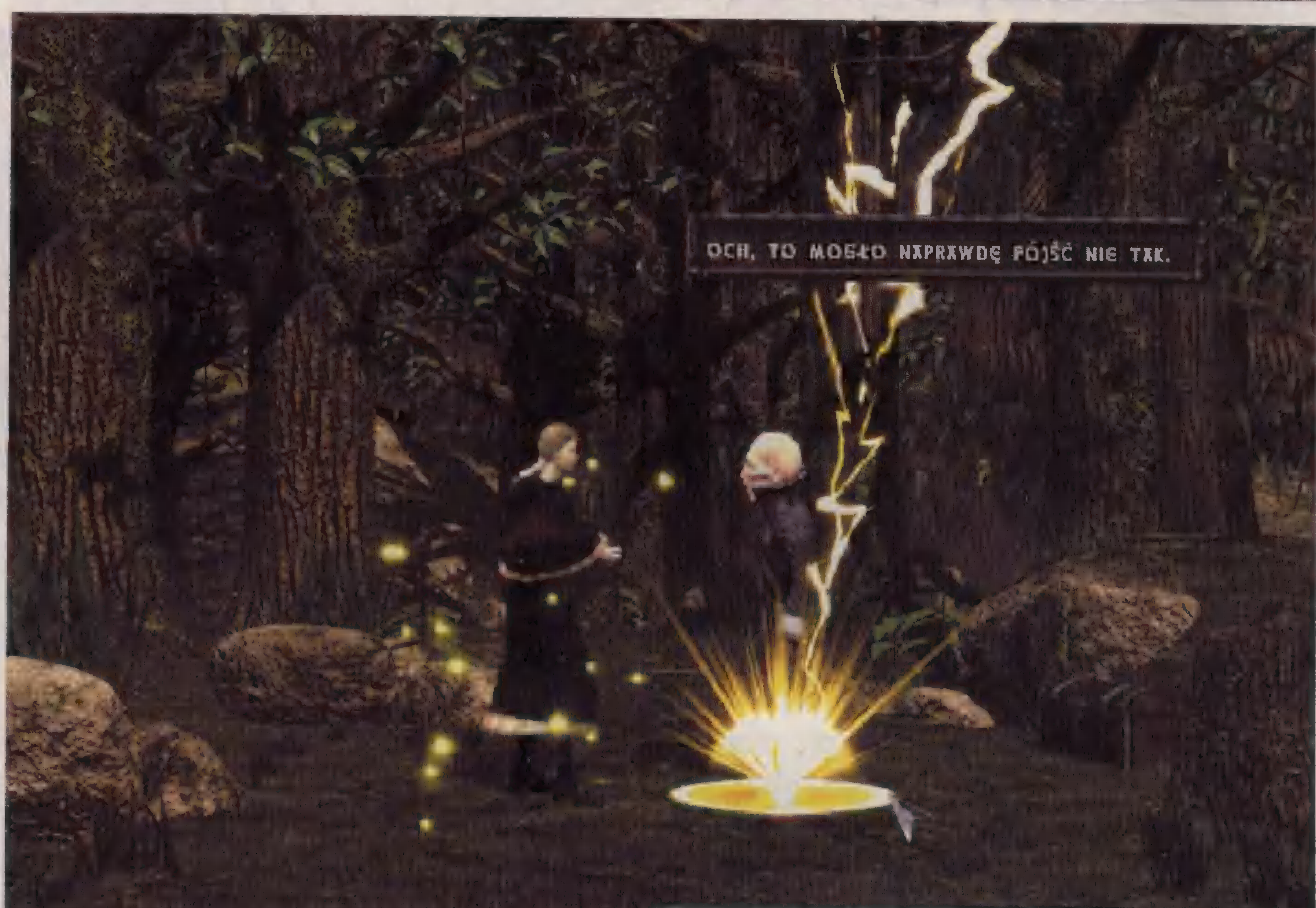
ALTERNATYWNE Brak

ARCATERA



Oto doskonały przykład chęci zarobienia pieniędzy bez większego wysiłku. Powielanie starych pomysłów wraca do mody?





- Wydawca: **Ubi Soft**
- Producent: **Westka Entertainment**
- Premiera: **Już jest**
- Cena: **89.00**
- Dystrybucja: **LEM**
- Strona WWW: **www.arcatera.com**
- Wymagania: **PII 233, 32MB RAM, 4x CD-ROM, 850MB HDD, Win 95/98**

Twórcy gier sądzą, że ratowanie świata nigdy nie znudzi się graczom. Może to i racja, bo seria 3DO „HoM&M" ciągnie się niczym brazylijska telenowela. Ale chodliwy temat nie świadczy o powodzeniu danego tytułu. Gra oprócz odpowiedniej oprawy musi mieć w sobie to coś, co przykuje gracza na długie godziny do monitora. „Arcatera" pomijając oklepaney pomysu nie ma nic z tych rzeczy! No może poza trzema płytami i spolszczeniem.

Przyznam, że zawiodłem się bardzo na tym produkcie, o którym słyszałem już wcześniej. Z początku wszystko wyglądało tak, jak sobie wyobrażałem, ale szybko przejrzałem na oczy. Zostałem wręcz znokautowany. Opowiem Wam jak do tego doszło. Chybioną podróż do świata „Arcatery" rozpocząłem wojownikiem. Tu spotkał mnie pierwszy zawód. Komputer losowo generuje cechy naszego herosa. Przymknąłem oko na tę niedogodność, bo ujrzałem ładny filmik, będący historią mojego wojaka. I tu kolejne rozczarowanie. Po ładnej wstawce filmowej zobaczyłem bardzo słabą animację postaci. Piksele, tworzące głównego bohatera, rozmywają się i zaczynają „skakać", gdy jest on w ruchu. Przecierpiałem i to. Mój heros udał się w końcu do miasta, by tam zacząć swoją przygodę. Dziwny jegomość stojący przed bramą powiedział, że w moich rękach leży los Senory. Musiałem rozpracować tajemniczą sektę, chcącą przejąć władzę w grodzie. Wszedłem za mury i tam zobaczyłem bidę z nędzą. Nie dlatego, że znajdowałem się w slumsach, ale ponieważ wszystko było brzydkie i odpychające. Takie same postacie łażące w kółko po podobnych lokacjach to kolejna rzecz, która zniechęciła mnie do rozgrywki. Dotarłem w końcu i do systemu walki. Potyczka, w której postacie machają sobie bronią przed twarzami wygląda tragicznie. I choć walczyłem pięściami, jednak co chwila słyszałem szczęk ścierającego się oręża. Do tego dodać trzeba fakt fatalnego wykonania czarów, które są bardzo brzydkie. Poza tym system sztucznej inteligencji zawodzi na całej linii. Zaatakowałem kogoś, uciekłem z lokacji i za chwilę do niej powróciłem. Mój przeciwnik stał w tym samym miejscu, a ja mogłem z nim pogadać (był do mnie przyjacielsko nastawiony). Jednak apogeum tragedii „Arcatery" wypełniło się, gdy włączyłem okna postaci, a po moich statystykach chodzili ludzie. Nie wytrzymałem tego i wyszedłem z programu. Grając ponownie, znalazłem parę rzeczy, które polepszyły moje zdanie o tym słabym produkcie. Na pochwałę zasługuje fakt obecności czterech postaci, które działając z diametralnie różnych powodów, ratują miasto przed zagładą. Spodobał mi się również sposób prowadzenia rozmowy. Widzimy poziom cierpliwości, tematy, które chcielibyśmy poruszyć i postawę wobec naszej osoby. Każde zapytanie się o coś powoduje spadek poziomu cierpliwości, więc trzeba wypytywać tylko o najważniejsze rzeczy. Dobrze skonstruowany dziennik podpowiada nam co robić, by posuwać się w przygodzie. Sytuacja, w której ludzie łażą po naszych statystykach nie zdarza się zawsze. Do tego mamy możliwość wędrowania w grupie i polskie napisy w grze. Podsumowując muszę jednak stwierdzić, że kilka jaskółek wiosny nie czyni. „Arcatera" to słaba gra z wieloma błędami, które zniechęcają do zabawy na dłuższą metę.

PAMP





Za: Polska wersja, sposób prowadzenia rozmów, cztery możliwości skończenia gry.

Przeciw: Grafika, brak klimatu, system walki, niedopracowanie szczegółów.

Produkt wieje nudą i odpycha od komputera.

WERDYKT 56%

ALTERNATYWNE Wizards & Warriors **75%** Soulbringer **63%**

KONKURS



THE SETTLERS IV

PODAJ CO NAJMNIEJ DWIE RASY, KTÓRE POJAWIĄ SIĘ W NAJNOWSZYM PRODUKCIE BLUE BYTE „SETTLERS IV"?

DO WYGRANIA:
10 gier „Settlers IV"

FUNDATOR NAGRÓD:
CDPROJEKT

Aby wziąć udział w losowaniu cennych nagród, wyślij kartkę pocztową z poprawną odpowiedzią na adres: Gry komputerowe, ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem „THE SETTLERS IV", nie później niż do 5 kwietnia. Rozwiązanie konkursu w numerze majowym. Powodzenia!

HARDWARE

CO W SPRZĘCIE PISZCZY. HARDWARE'OWY PRZEGLĄD RYNKU

KOLOROWY ŚWIAT

Rozwój technologii aparatów cyfrowych spowodował mały bum wśród producentów drukarek atramentowych. Na dzień dzisiejszy, każda z firm produkujących tego typu urządzenia ma ich całą gamę w sprzedaży, oczywiście w różnych cenach.

- Producent: **AB SA**
- Dystrybucja: **Xerox**
- Model (cena): **M750 (600.00), M760 (800.00)**

W zasadzie tzw. plujkę można już kupić za 300-350 zł, ale w miarę porządny model to wydatek rzędu 500-800 złotych. W tym przedziale cenowym mieszczą się obie drukarki Xerox'a M750 i M760. Są one przeznaczone dla użytkownika indywidualnego i tzw. „small businesu", co niewątpliwie poszerza krąg odbiorców. Tym bardziej, że podłączenie i instalacja przebiega w sposób bezproblemowy.

Jeśli chodzi o jakość wydruku, to nie widać między obydwoma modelami zbyt dużej różnicy. Wydruki są poprawne, aczkolwiek za bardzo widać raster. Prędkość wydruku dla modelu M750 to 10 stron na minutę w trybie czarno-białym, a 6 w kolorze. M760 oferuje odpowiednio 12 i 8 stron/minutę. Czyli dość szybko, co uzyskano dzięki specjalnemu trybowi Express, którego jakość wydruku zbytnio nie odbiega od trybu Normal, a przyśpiesza go około dwukrotnie. Kolejną fajną sprawą jest system kontroli barw - InkLogic. Pozwala on na wymianę każdego koloru atramentu oddzielnie, co nie przysparza dużych problemów. To rozdzielenie kolorów obniża znacznie koszty użytkowania drukarek, bo każdy cartridge można kupić oddzielnie. Oczywiście drukarka obsługuje rozdzielczości do 1200x1200 dpi oraz media: zwykły papier, powlekany, fotograficzny błyszczący, koperty, folie, etykiety i kalkomanie do wyprasowania. W zasobniku można umieścić do 150 arkuszy papieru A4.


Xerox M750

Do wad niewątpliwie należy zaliczyć głośną pracę tych urządzeń, co czasami doprowadza do palpitacji serca, szczególnie w godzinach nocnych. Inna zagadka to rzadkie (bo rzadkie), ale występujące zawieszanie się drukarki w czasie druku. Zapewne spowodowane jest to niedoskonałością sterowników, ale jednak nie powinno mieć miejsca. Innym defektem, również zależnym od sterowników, jest zbytnie obciążenie procesora. Przez to niekiedy następuje chwilowe zawieszenie się systemu, co osoby nadpobudliwe szybko zniechęci do takich modeli.

Podsumowując: przed zakupem drukarki atramentowej należy wiedzieć, do czego ma ona służyć po zakupie. Opisane powyżej modele niewątpliwie zadowolą zwykłego „Kowalskiego". **KOBRA**


Xerox M760

NOWOŚCI

- Firma IBM przedstawiła dysk twardy o prędkości obrotowej 15000 rpm. Jego nazwa to Ultrastar 36Z15, a pojemność 36 GB.

Matsushita rozpoczęła sprzedaż (oczywiście w Japonii) nowych napędów 1.44, zapisujących 32MB na dyskietce 3.5 calowej.

- Firma Samsung Electronics jako pierwsza na świecie opracowała technologię produkcji układów 4GB DRAM. Ten układ ma pojemność 4,29 mld bitów - to równowartość 32 tysięcy stron maszynopisu, 1,600 zdjęć lub 64 godzin nagrania audio. Powstał on z myślą o użyciu w wydajnych serwerach, gdzie będzie pełnił rolę głównej pamięci. Zastosowano w nim technologię 0,10 mikrona, a ścieżki w układzie Samunga są tysiąc razy cieńsze od ludzkiego włosa.

- Firma Victor (poza Japonią znana jako JVC) opracowała miniaturowy, podłużny głośnik o wymiarach 30x15x135 mm. Urządzenie nosi nazwę Direct Drive Stick Speaker, czyli DD Speaker. Charakteryzuje się ono pasmem przenoszenia 90Hz - 30kHz. Pomimo niewielkich rozmiarów, głośnik radzi sobie z sygnałem wejściowym o mocy do 25W. Produkt JVC znajdzie zastosowanie w zestawach audio, komputerach PC oraz odbiornikach telewizyjnych z płaskim ekranem.

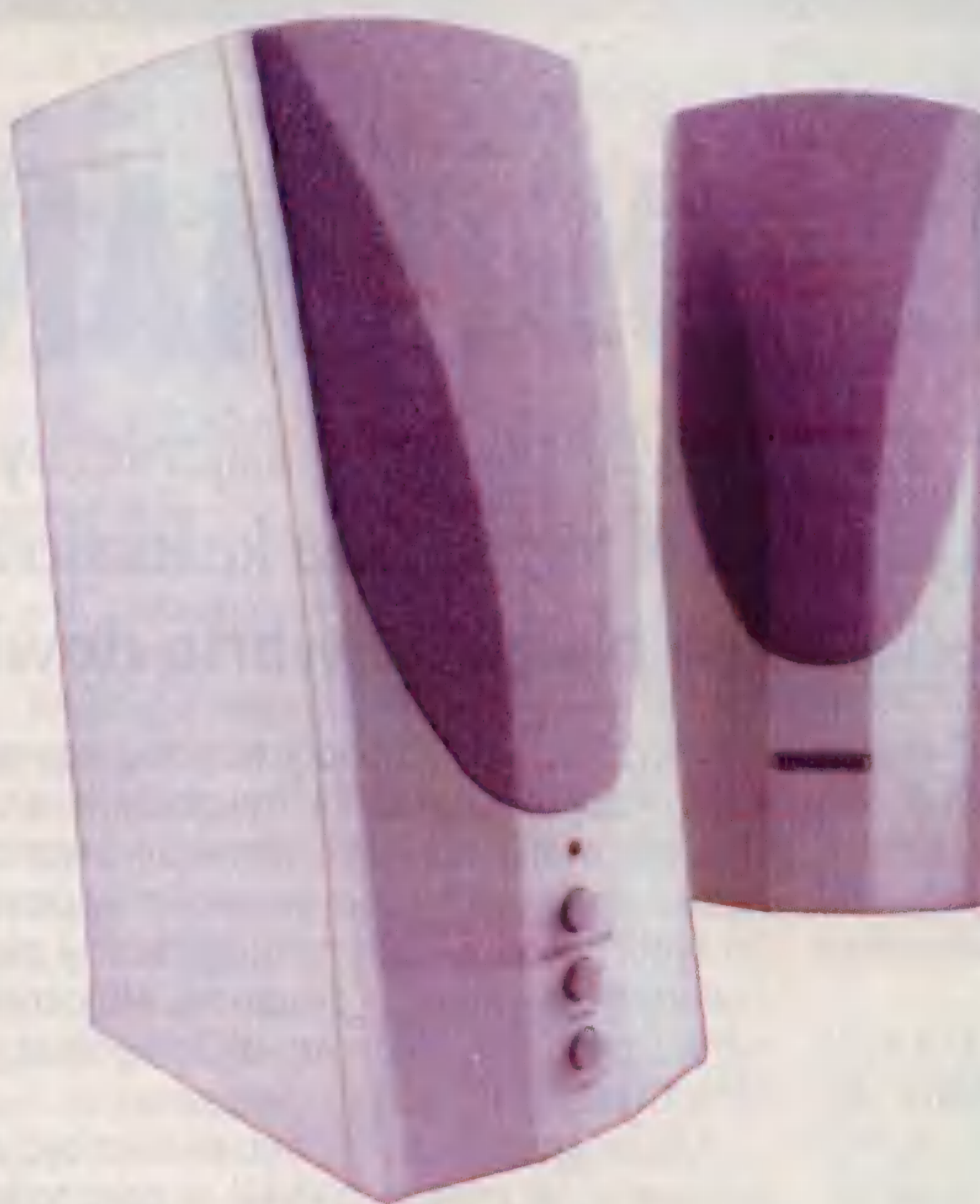
ACH TEN DŹWIĘK

Każdy z użytkowników komputera ma swoje preferencje dotyczące dźwięku. Jednemu wystarczy prosty zestaw do obsługi kursów językowych, inny będzie zgłaszał zapotrzebowanie na kombajn muzyczny, aby cieszyć się grami. Seria głośników firmy X Tecnologies stara się zaspokoić wszelkie gusta.

- Producent: **X Tecnologies**
- Dystrybutor: **Manta**
- Model (cena): **XT 80 (49.90), XT 240 (119.90), XT 360 (184.90), XT 600 (319.90)**

Na serię składa się sześć zestawów głośnikowych, a my wybraliśmy cztery, począwszy od tych najprostszych (XT 80 i XT 240), poprzez bardziej zaawansowane (XT 360), a skończywszy na prawdziwym kombajnie, jakim jest model XT 600.

Wszystkie, z wyżej wymienionych zestawów, są godne polecenia, bo oferują dobrej jakości dźwięk. Dlatego każdy, w zależności od potrzeb, powinien wybrać coś dla siebie. XT 80 to najmniejsze i najmniej wydajne głośniki. Świetnie sprawdzą się w biurze, gdzie nasi koledzy niekoniecznie chcą być bombardowani naszą muzyką. Oferują jedynie moc 5 Watów (RMS), która nie jest jakimś wybitnym osiągnięciem. Należy zresztą zaznaczyć, że raczej nie do słuchania muzyki zostały stworzone, ale do udźwiękowienia naszego Peceta. Jedyne, co użytkownik może regulować, to głośności i poziom wysokich tonów. Zestaw XT 240 również nie należy do wyszukanych. Same kolumny są nieco wyższe i bogatsze o jedno pokrętło, umożliwiające regulację basów. Moc podbito w przypadku tego zestawu do 12 Watów (RMS) na kolumnę. Zasadniczo powinny być przeznaczone do podobnych, niezbyt wymagających zadań jak model XT 240, ale od biedy można już na nich posłuchać muzyki. Z kolei zestaw o symbolu XT 240 wart jest bliższego zainteresowania. Składają się na niego dwa cienkie panele NXT (każdy ma w RMS 13 Watów mocy) i subwoofer. Niestety możemy regulować tylko poziom głośności, ale przyznać należy, że na tym sprzęcie gra się już przyjemnie. Dźwięk jest czysty, a w niewielkim pomieszczeniu wydaje się być nawet dosyć głośny. Dodatkowo cieniutkie panele pozwolą zaoszczędzić trochę miejsca na biurku. Jeżeli ktoś miałby takie życzenie, może je nawet zawiesić na ścianie. Najbardziej zaawansowany model to XT 600, na który składają się cztery niewielkie kolumny (każda po 3 Waty mocy w RMS) oraz sporych gabarytów subwoofer (27 Wat RMS). Do zestawu dołączone są też przejściówki i kable potrzebne do podłączenia Peceta, konsoli do gier lub Maca. Producent nie zapomniał również o masie plastikowych płytek, umożliwiających mocowanie głośników. Sprytnym urządzeniem jest również znajdujący się na jednym z kabli kontroler, pozwalający na sterowanie poziomem głośności każdej ze stron zestawu. Dźwięk generowany przez XT 600 z powodzeniem można uznać za dobry. Podczas gry w „Quake 3" bez problemu radziłem sobie z pozycjonowaniem jego źródeł, a ryk subwoofera dodawał rozgrywce pikanterii. Zdecydowanie uważam, że najbardziej zaawansowane wcielenie głośników firmy X Tecnologies godne jest polecenia, zwłaszcza miłośnikom komputerowych rozgrywek. Co do pozostałych zestawów uważam, że niczym nie odstają od podobnych urządzeń z tej samej półki cenowej. Tak więc producent pomyślał o wszystkich użytkownikach komputerów, a co najważniejsze nie zastosował jakichś zaporowych cen. **MASTERMIND**





NOWOŚCI

- Dobra wiadomość dla linuxowców. Hewlett Packard zdecydował się wyposażyć swoje produkty w możliwość pracy w tym systemie.
- Złota era wymiany MP3 dobiega końca. Sąd Apelacyjny w San Francisco co prawda nie zakazał Napsterowi działalności, ale swoim wyrokiem uniemożliwił wymianę utworów chronionych prawem autorskim.
- Od 5 marca tanieją procesory AMD, co prawda tylko o 10%, ale w drugim kwartale przewidywana jest kolejna ich obniżka tym razem o około 15%.
- Według nieoficjalnych informacji wkrótce możemy spodziewać się w Polsce obniżek cen pamięci. Bonifikata będzie dotyczyć kości 256 MB. Ich koszt ma zbliżyć się do poziomu ceny pamięci 128 MB, które również powinny potanieć.
- Po raz ósmy z rzędu IBM okazał się firmą, która zgłosiła w USA najwięcej patentów w ciągu roku. W 2000 „Big Blue" zarejestrował ich aż 2,886.
- Quantum 3D ogłosiło podpisanie umowy partnerskiej z nVIDIA corp. nVIDIA zobligowała się w niej do dostarczania Quantum 3D chipsetów produkcji byłego 3Dfx'a. Obecnie są one używane w produktach linii Visual Simulation and Training (VST), Embedded Graphics Subsystems (EGS) oraz Out-of-Home Entertainment (OHE) Visual Computing Systems. Ponadto obydwie firmy zgodziły się kontynuować wspólne prace nad nowymi rozwiązaniami oraz wdrażać je w produktach firmy Quantum3D.
- 3Dlabs wprowadza na rynek kartę graficzną Wildcat II 5110. Ma ona być najszybsza na świecie.
- Najprawdopodobniej pierwszą kartą, wyposażoną w najnowszy chip nVIDII - GeForce3, będzie Hercules 3D Prophet III. Ma ona posiadać 64 MB RAM, taktowanej 460 MHz, zaś taktowanie rdzenia wyniesie 200 MHz. Cena karty to 570 dolarów.

PORADY & TIPSY

OTO NASZA REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM

■ RECENZJA **GK #1/01** ■ WERDYKT **89%**

CZĘŚĆ DRUGA

CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01

Zgodnie z obietnicą, w dzisiejszym odcinku zajmiemy się jednym z najważniejszych zagadnień gry, czyli taktyką. Temat ten jest dla każdego menadżera „oczkiem w głowie". Zanim więc rozpoczniecie pełną parą grę, warto dowiedzieć się co nieco o strategii.

W porównaniu z „CM 99/00" obszar taktyczny w nowej edycji gry uległ nieznacznym, acz bardzo istotnym zmianom. Dotyczą one przede wszystkim opcji Instrukcji dla drużyny (Team Instructions).

Ustalając założenia taktyczne w „CM 00/01" będziecie mogli określić ogólny charakter gry Waszej drużyny (Mentality). Do wyboru są trzy opcje. Pierwsza to mentalność ofensywna (Attacking), w której drużyna koncentruje się przede wszystkim na jak najczęstszym nękaniu rywala szybkimi atakami, zapominając nierzadko o obronie własnej bramki. Następna to mentalność defensywna (Defensive), najczęściej używana przez drużyny, opierające swój styl na murowaniu dostępu do własnej bramki, szukając szans na zdobycie gola po kontratakach. Trzecia natomiast to mentalność równowagi (Normal), którą wybierzemy jeśli chcemy, aby nasi piłkarze zachowali równowagę pomiędzy poczynaniami ofensywnymi i defensywnymi. Wybór odpowiedniego stylu gry naszej ekipy determinowany będzie przede wszystkim przez jakość zespołu i miejsce rozgrywania spotkania. Zespoły o dużej reputacji, posiadające w swoich szeregach nietuzinkowych graczy, okażą się bardzo skuteczne w grze ofensywnej, szczególnie podczas spotkania na własnym stadionie. W przypadku rozgrywania meczu na boisku rywala, w zupełności wystarczy gra z zachowaniem równowagi. Słabsze zespoły będą musiały częściej nastawiać się na grę defensywną, zwłaszcza w meczach wyjazdowych. Czasem można spróbować rozpocząć grę na wyjeździe od stylu ofensywnego i zaskoczyć rywala szybkostrzeloną bramką, a potem zmienić mentalność drużyny na obronną. Takie rozwiązania jednak bardzo rzadko przynoszą pożądany efekt, należy więc stosować je z umiarem.

Kolejnym nowym elementem taktycznym w „CM 00/01" jest możliwość przydzielenia jednemu z naszych zawodników funkcji Playmakera, czyli głównego rozgrywającego. Aby z pożytkiem wykorzystać tę opcję, piłkarz desygnowany do tej roli musi posiadać odpowiednie umiejętności i wysokie współczynniki w takich cechach, jak: Passing, Creativity, Influence i Teamwork. Jeśli nie macie takiego zawodnika, to rozsądniej będzie nie przydzielać tej funkcji nikomu.

W nowej edycji programu zawodnicy mogą również otrzymać od nas polecenie Zagrywania szybkich, prostopadłych piłek, otwierających drogę do bramki Try Trough Balls, a także Dośrodkowań Cross Ball. Pierwszą z tych opcji należy stosować przede wszystkim w przypadku tych piłkarzy, którym moglibyśmy powierzyć rolę Playmakera, drugą zaś odnośnie dynamicznych skrzydłowych o dobrych atrybutach Crossing i Passing.

Aby osiągać dobre wyniki, musisz być przygotowany na zmianę taktyki, w zależności od postępu wydarzeń na placu gry. Nie będziesz robił tego jedynie przed meczem bądź w jego przerwie, ale za każdym razem kiedy piłka opuści boisko możesz podpowiedzieć Swoim piłkarzom jak mają grać. Musisz więc wykazać się szaloną elastycznością i szybko reagować na rozwój boiskowych sytuacji. Czasem będziesz zmuszony na bieżąco zmieniać ustawienie drużyny, tworząc zupełnie nowy styl gry po to, by odnieść końcowy sukces. Kiedy więc, z różnych przyczyn, zawiedzie Twoja zwycięska taktyka, bądź przygotowany na plan B.

Sports Interactive zrewidował i unowocześnił engine gry „CM 00/01", czyniąc go bardziej elastycznym od poprzednich wersji programu. Pojawienie się takich cech, jak: Morale, Forma i Kondycja piłkarzy spowodowało, że taktyka, która w jednym meczu poskutkowała, w drugim okaże się bezużyteczna. Nie ma „zabójczych" sposobów, choć wielu nie zgodzi się z tym stwierdzeniem. Można to jednak sprawdzić w ten sposób, że odegramy grę i jeszcze raz wystąpimy w meczu przeciwko tej samej drużynie, grając tymi samymi zawodnikami i w identycznym ustawieniu. Okaże się wtedy, że rezultaty tych spotkań będą za każdym razem inne. Aby dobrać właściwą i skuteczną taktykę dla Swojej drużyny, należy najpierw wyjaśnić sobie kilka pojęć, które dotyczą tego ważnego aspektu gry.

Instrukcje dla drużyny (Team Instructions)

Można to porównać z sytuacją, w której wcielasz się w rolę nauczyciela i wyjaśniasz coś Swoim uczniom przy pomocy tablicy i kredy. Twoje przedmeczowe instrukcje będą determinować ogólny styl gry drużyny.

Podania (Passing)

Zanim pojawiła się opcja określania mentalności w poprzednich wersjach programu to właśnie podania charakteryzowały ogólny styl gry Twojej drużyny. W „CM 00/01" decydujesz po prostu, jakim rodzajem podań zagrać, by pokonać rywala. Wybory jakich tu dokonasz, będą odnosić się szczególnie do Twoich pomocników. To oni właśnie są tu kluczowymi graczami, choć od kolektywnych umiejętności drużyny zależy czy dany styl pasuje zawodnikom. Pomocnicy są zwykle tymi piłkarzami, którzy najlepiej podają piłkę, a ich różne umiejętności techniczne wpłyną w dużym stopniu na to, jak zagra cały zespół.

Odniesienie sukcesu będzie nie tylko zależało od stylu gry jaki wybierzesz, ale również od poziomu Twoich rywali. Z przyzwoitymi graczami w składzie możesz wywalczyć sobie awans z niższej ligi do wyższej klasy rozgrywek. Nie oczekuj jednak, że taktyka, która pozwoliła Ci to osiągnąć, sprawdzi się w meczach przeciwko najlepszym drużynom np. z Premiership.

Podania różnorodne (Mixed)

Takie ustawienie oznacza, że Twoi piłkarze będą podawać piłki na różne odległości w zależności od tego jak widzą sytuację. Podadzą więc krótko, jeśli dostrzegą blisko partnera i zagrają długą piłkę na wolne pole, gdy przeciwnik zastosuje Pressing. Ten zmienny styl gry może oczywiście wybić z rytmu defensywę rywala. Jeśli przez długi czas grałbyś tak samo, to przeciwnik szybko się połapie i zastosuje skuteczną obronę. Grając różnorodnie, trudniej będzie Cię rozgryźć. Alternatywą do takiego stylu może być np. częste przestawianie się z Prostych (Direct) podań na Krótkie (Short) w trakcie rozgrywanego meczu.

Podania krótkie (Short)

Ten styl zadziała, jeśli masz dobrych i ruchliwych rozgrywających. Potrzebujesz pomocników, którzy potrafią zrobić sobie miejsce na boisku. Takie cechy, jak: Gra bez piłki (Off the Ball), Przewidywanie (Anticipation), Kreatywność (Creativity), Ustawianie się (Positioning) i Wytrzymałość (Stamina) będą zatem niezbędne u graczy środka pola. Aby natomiast przeciwstawić się takiemu stylowi gry, musisz zastosować Pressing. Jeśli przyciśniesz przeciwnika, skrócisz mu czas na podjęcie decyzji, a tym samym zmusisz do błędu. Przy częstych, krótkich podaniach o omyłki nietrudno.

Podania proste (Direct)
Inaczej mówiąc: sztuka zagrywania piłki w sam narożnik boiska. (Angielskie specialite de la maison). Jeśli posiadasz w swoim teamie zawodników szybkich i dobrze czytających grę, możesz z powodzeniem grać tym stylem, nawet gdy nie masz dobrze podających piłkarzy. Wyrafinowane drużyny używają tego stylu np. w sytuacji, gdy chcą utrzymać korzystny rezultat - pamiętacie co robił Smolarek w meczu z ZSRR na MŚ w Hiszpanii '82? Jego zadanie polegało właśnie na jak najdłuższym przetrzymywaniu piłki w narożniku boiska. By przeciwdziałać taktyce prostych podań, musisz mieć obrońców, którzy będą w stanie wyłączyć z gry najlepszych napastników rywala.

Podania długie (Long)
Styl właściwie zapomniany, lecz niesłusznie, bo potrafi być groźny. Gdy wrzucisz długą piłkę w pole karne przeciwnika na tzw. bałagan, a do tego posiadasz snajperów z dobrymi współczynnikami Siły (Strenght), Przewidywania (Anticipation) i Gry głową (Heading), to styl ten naprawdę może okazać się efektywny. Chcąc mu się przeciwstawić, przede wszystkim nie należy tracić piłek. Jeśli jednak tak się stanie to musisz być w stanie szybko ją odzyskać, a do tego potrzebni są piłkarze o dobrych atrybutach: Agresji (Aggression), Odwagi (Bravery), Determinacji (Determination), Siły (Strenght) i Wytrzymałości (Stamina).

Rodzaje wślizgów (Tackling)
W tej opcji będziecie określać z jaką determinacją Wasi piłkarze mają walczyć, aby zdobyć piłkę dla siebie. Mogą oni robić to w następujący sposób: umiarkowany (Normal), dość skutecznie zabierając futbolówkę rywalowi nie narażając się przy tym sędziom, łagodny (Easy) wykazujący małe zaangażowanie w walkę oraz unikający kontaktu z przeciwnikiem i ostry (Hard), kiedy z pełną determinacją staramy się walczyć o każdą piłkę nie bacząc przy tym na zdrowie rywala.

Presja na przeciwnika (Pressing)
Określić tu możemy czy nasi piłkarze mają atakować przeciwnika oraz tak go naciskać, aby wybić go z rytmu, zmusić do popełnienia błędu i straty piłki. Jeśli zdecydujemy się grać pressingiem, nasi zawodnicy będą atakować rywala już na jego połowie boiska, uniemożliwiając mu tym samym skuteczne rozegranie ataku pozycyjnego.

Pułapki offsajdowe (Offside Trap)
Posiadając w swoim składzie szybkich obrońców o dużym współczynniku Anticipation, możemy próbować łapać naszych rywali na spalonym. Jest to dość ryzykowna gra, ale w przypadku dobrej defensywy bywa skuteczna.

Gra z kontry (Counter Attack)
Ten styl gry można stosować z powodzeniem przeciwko silnemu rywalowi. Mając w swoich szeregach dobrze podających pomocników i obrońców, a także szybkich napastników, możemy, grając z kontry, być groźnym przeciwnikiem nawet dla najlepszych.

Gracze z zadaniami defensywnymi (Men Behind Ball)
Ten styl gry to typowa gra na utrzymanie wyniku. Wybierając go, nakazujemy większości naszych piłkarzy cofanie się pod własną bramkę i murowanie jej.

Skoro ogólne instrukcje dla drużyny już sobie krótko omówiliśmy, możemy przejść do najprzyjemniejszego dla każdego menadżera zagadnienia, jakim są...

FORMACJE TAKTYCZNE

Ustawienie naszych piłkarzy na boisku jest bardzo ważnym elementem taktyki. To dzięki niemu określamy liczbę zawodników w poszczególnych formacjach. „CM 00/01" daje nam możliwość tworzenia własnych ustawień w zależności od potencjału i „dostępności" zawodników, jakich posiadamy w składzie. I mimo tego, że najprzyjemniej będzie nam samemu decydować o rozmieszczeniu naszych graczy na boisku to jednak warto zapoznać się z formacjami, jakie przygotowali twórcy gry. One to często będą stanowić bazę bądź punkt odniesienia dla naszych indywidualnych pomysłów.

442 - Zadania piłkarzy są bardzo dobrze zdefiniowane w tej formacji i jeśli ktoś wyrósł grając tą taktyką, to będzie mu ciężko zamienić ją na inną. Formację 442 szczególnie często stosuje się w Anglii i krajach skandynawskich. Jej naturalna struktura powoduje, że linia pomocy jest bardzo uporządkowana, a obrona stanowi monolit, ciężki do przejścia. Marc Vaughan, projektant „CM 00/01" uważa, że na tej taktyce można polegać, bo grając nią przeciwnik strzela nam mało goli. Nie tracąc bramek, nie przegrasz.

442 Defensywna (Defensive) - To może być bardzo efektywna taktyka, jeśli masz dobrych Defensywnych pomocników grających w środku pola, którzy w razie potrzeby wspomogą linię obrony. Wielu trenerów stosuje to ustawienie, gdy chcą utrzymać jednobramkowe prowadzenie. Trzeba być jednak bardzo pewnym umiejętności swoich zawodników, ponieważ przy tej taktyce przeciwnik napotka opór dopiero w trzech czwartych, bronionej przez nas połowy boiska.

442 Ofensywna (Attacking) - Tę taktykę wielu z grających uważa za najlepszą, bo czyni z meczu piłkarskiego efektowne widowisko (chodzi o futbol radosny i ofensywny). Niezwykle istotne jest, by,

grając tym ustawieniem, zachować równowagę między prawą i lewą stroną boiska, tam gdzie operują skrzydłowi. Jedyna wada tej formacji to fakt, że przy stracie piłki, boczni pomocnicy mogą nie wspomagać swoich partnerów i nie angażować się w odbiór piłki, gdy zbyt głęboko zapędzą się na połowę rywala.

442 Romb (Diamond) - Defensywni i ofensywni pomocnicy, którzy nie są zbyt wszechstronni, powinni raczej grać w tym ustawieniu, a nie zwykłym 442. Należy zauważyć, że przy tej taktyce Twoi boczni pomocnicy będą wspomagać swoich kolegów z tej samej formacji; lewy pomocnik w działaniach ofensywnych, a prawy w obronie. Autorzy przewodnika radzą także, by spróbować zamienić czasem pozycjami Pomocnika ofensywnego z defensywnym. Spróbujcie takiego rozwiązania.

343 - Styl gry nastawiony bardzo ofensywnie, pasujący do drużyny o dużym potencjale technicznym. Gra toczy się tu na całej szerokości boiska, pozwala on także na jednoczesną grę trzech Twoich napastników. Aby taka formacja okazała się skuteczna, musisz być pewien, że w każdym momencie wszystkie strefy boiska są opanowane przez Twoich piłkarzy. Nawet, jeśli zawiedzie akurat skrzydłowy to jeden z zawodników musi być w stanie go zastąpić. Najbardziej więc przydatną cechą piłkarzy należących do Ciebie będzie Wszechstronność (Versatility). Tym systemem grał Ajax Amsterdam za czasów Luisa van Gaala. Chyba przypominacie sobie, jakie sławy grały wówczas w tym klubie. To istotnie system (wiem to z doświadczenia), który jest zabójczy wtedy, jeśli ma się w swoich szeregach „boskich" piłkarzy.

352 - To bardzo popularna formacja dla drużyn, które posiadają w składach speców od podawania piłki. System ten powoduje też, że bardzo dużo piłek odzyskujesz już w środkowej strefie boiska. Gra tą taktyką może jednak okazać się niebezpieczna, bo bardzo mało zawodników zostaje z tyłu. Przewodnik mówi, że w tej formacji sercem Twojej gry obronnej będzie Środkowy obrońca, pełniący rolę ostatniej instancji przed Bramkarzem. Trzeba więc mieć na tej pozycji naprawdę solidnego piłkarza, który wiele potrafi.

352 Defensywna (Defensive) - Jest to taktyka, którą stosuje się właściwie tylko wtedy, gdy przeciwnik zaczyna nam sprawiać kłopoty grając długie, wysokie piłki, mijające naszych pomocników (a to przecież głównie oni mają ją odzyskiwać). Przestawiając się w takich sytuacjach na 352 Defensive spowodujemy, że nasi dwaj skrzydłowi cofną się i tym samym włączą do walki o piłkę w strefie boiska bliżej naszego pola karnego.

352 Ofensywna (Attacking) - Jednego z pomocników przesuwamy troszkę do przodu w miejsce, gdzie będzie robił więcej szkody przeciwnikowi. Nasi skrzydłowi ośmielają się grać agresywniej i nie myślą tak często o poczynaniach defensywnych. To ustawienie wcale nie oznacza, że ten wysunięty do przodu gracz drugiej linii musi być Ofensywnym pomocnikiem (AM). Kiedy Barcelonę prowadził wielki Johann Cruyff, na tej pozycji ustawiał Jose Mari Bakero, który był graczem o inklinacjach defensywnych i zaciekle walczył o piłkę, dopiero co wyprowadzaną przez rywali.

41212 - Jest to właściwie 442, tyle że dwóch środkowych obrońców kryje indywidualnie. Lewy pomocnik zostaje przesunięty do przodu, a prawy staje się Defensywnym pomocnikiem. Cała druga linia gra bardzo ofensywnie, a AM i DM mają jeszcze domyślnie ustawioną opcję Udział w akcjach (Forward Runs).

424 - Nie ma najmniejszych wątpliwości, że grając tym stylem będziesz zdobywał więcej bramek. Aby jednak tak się stało, musisz spełniać odpowiednie warunki. Po pierwsze potrzebujesz kreatywnych bocznych obrońców, którzy potrafią wyprowadzać ataki, a po drugie pomocników o imponujących wręcz umiejętnościach rozgrywania piłek. Ta taktyka, owszem, jest skuteczna, ale wtedy, gdy grasz Brazylią.

433 - Jeśli masz trzech fantastycznych napastników, których nie wypada sadzać na ławce, to jest to formacja dla Ciebie. Takim stylem grała Anglia w 1966 roku, kiedy to zdobywała Mistrzostwo Świata. Był to styl odmienny od „totalnego futbolu" prezentowanego wówczas przez Holandię i RFN, a okazał się bardzo skuteczny. Jeśli czujesz, że masz w teamie takiego piłkarza, jakim był dla Anglii Bobby Charlton to możesz z powodzeniem używać tego ustawienia. Jeśli nie, spróbuj powierzyć Swoim bocznym obrońcom więcej zadań ofensywnych. Niech wspierają drugą linię, w której nie ma przecież skrzydłowych.

451 - Jest to formacja z silną defensywą i dodatkowym graczem w pomocy. Jednak tutaj pod największą presją stawiany jest napastnik. To on staje się najważniejszy w zespole. Jeśli nie zagra dobrze, nie zdobędziesz goli. Taktyka ta ma wiele zalet. Oprócz tego, że już w środku pola Twoi pomocnicy będą odbierać piłkę przeciwnikowi, to jeszcze masz w zanadrzu czterech obrońców. Nie będzie więc łatwo Twojemu rywalowi zdobyć bramkę. Jednak i Ty jej nie strzelisz, jeśli Twój napastnik nie posiada takich współczynników, jak: Gra bez piłki (Off the Ball), Umiejętność przewidywania (Anticipation) i Wykańczanie akcji (Finishing). To nie jest taktyka tylko dla tych, którym został jeden napastnik zdolny do gry. Ona naprawdę przynosi efekty, szczególnie w grach wyjazdowych.

532 - Formacja 532 to właściwie 352 z głęboko cofniętymi skrzydłowymi. To taktyka, w której Twoi piłkarze będą starali się rozgrywać piłkę głównie na swojej połowie boiska. Nie znaczy to jednak, że jest to wyłącznie defensywne ustawienie. Jeśli masz w składzie Środkowego pomocnika, mającego zadatki na gracza wielkiego formatu, to Twój zespół może naprawdę skutecznie zagrażać każdemu rywalowi. A przy tym, mając pięciu piłkarzy z tyłu, przeciwnikowi nie będzie łatwo o bramki.

532 Defensywna (Defensive) - W defensywnym ustawieniu 532 nakazujesz Twoim defensorom i Środkowemu pomocnikowi koncentrować się na obronnym aspekcie gry. Najczęściej używa się tej taktyki w momentach, kiedy pragniemy utrzymać korzystny wynik. Uda się to nam jeszcze lepiej, gdy ustawimy zespołowi opcję Gracze z zadaniami defensywnymi (Men Behind Ball). Musimy pamiętać jednak o tym, że wówczas bardzo trudno będzie nam zdobyć zwycięskiego gola, jeśli przeciwnik zdoła mimo wszystko wyrównać. No chyba, że w naszym składzie jest Batistuta.

532 Ofensywna (Attacking) - Możesz użyć tej formacji, kiedy masz słabszą defensywę, a chcesz wykorzystać talenty jakie posiadają Twoi ofensywni piłkarze. Przewodnik radzi, że aby zapełnić w środku pola lukę, jaka powstała w wyniku przesunięcia jednego z pomocników na pozycję AM, Twój Centralny obrońca powinien wziąć na siebie ciężar wprowadzenia piłki do ataku.

Libero (Sweeper) - Ustawienie bardzo podobne do zwykłego 532, ale oparte właściwie na grze jednego zawodnika. Stworzono tu specyficzną pozycję Stopera, który nie tylko stara się układać grę w ofensywie, ale ma też mnóstwo zadań obronnych. Nie muszę chyba dodawać, że owa taktyka okaże się skuteczna tylko wtedy, gdy nasz Stoper będzie graczem najwyższej klasy. Musi on bardzo dobrze czytać grę, posiadać wysokie współczynniki w Ustawianiu się (Positioning) i Umiejętności przewidywania (Anticipation), a także świetnie rozumieć się z Bramkarzem. Musi być piłkarzem kompletnym. Najlepiej Franzem Beckenbauerem.

4132 - Bardzo skuteczna taktyka, z zachowaną równowagą pomiędzy obroną i atakiem. Pięciu zawodników jest bezpośrednio zaangażowanych w akcje ofensywne, a pozostali pilnują, by przeciwnik nie zaskoczył naszego bramkarza. Styl gry dobry zarówno w meczach, w których jesteśmy gospodarzami, jak i spotkaniach wyjazdowych. W tym drugim przypadku radzę jednak zmienić styl gry naszej ekipy na mentalność równowagi.

Większość z opisanych tu i dostępnych w grze formacji jest skuteczna i w zupełności wystarcza do odnoszenia w grze sukcesów, jakich oczekują od nas nasi pracodawcy. Wystarczy tylko zadecydować o tym, która z nich jest odpowiednia dla naszej drużyny, czasami nieco ją zmodyfikować i już można zacząć wygrywać.

Na zakończenie jeszcze kilka ogólnych porad dotyczących taktyki:

- Utrzymuj równowagę po obu stronach boiska. Przydatnym okaże się tu klawisz Odbicie (Reflect), dostępny na ekranie taktyki.
- Nagrywaj każde ustawienie, które w konkretnej sytuacji będzie dobrze funkcjonować. Jeśli nadarzy się podobna sytuacja, użyj go ponownie.
- Jeśli nie możesz zdobyć gola decydującego o zwycięstwie bądź remisie, zaatakuj wszystkimi siłami, przesuń Twoich graczy do przodu (do walki na śmierć i życie). Dopóki przeciwnik nie odbierze Ci piłki, będziesz w stanie skruszyć każdą defensywę poprzez przewagę liczbową, jaką stworzysz w jego połowie. Jeśli jednak rywal zabierze Ci piłkę, to skontruje i najprawdopodobniej strzeli gola - ale, co masz do stracenia? Cała naprzód. Niech nawet Twój bramkarz bierze udział w ataku.
- To, co powiesz Swoim chłopakom na przedmeczowej odprawie, starali się będą wykorzystać na boisku. Jeśli jednak zmienisz taktykę za każdym razem, gdy piłka opuści plac gry, spowodujesz tylko zamieszanie w szeregach piłkarzy. Musisz być przygotowany do walki zanim sędzia gwizdnie po raz pierwszy.
- Jest taka zasada w futbolu, która mówi, że piłkarz jest tak dobry jak zaprezentował się w ostatnim meczu. Inną regułą jest to, że nie zmienia się zwycięskiego składu. Niestety w przypadku „CM 00/01" zasady te nie sprawdzają się w stu procentach.

Na tym zakończę opis taktycznego aspektu gry „CM 00/01". Dużo by można jeszcze o nim powiedzieć i napisać, aczkolwiek warto zostawić Wam w tym względzie odrobinę swobody. Jest ona niezbędna, jeśli chcecie w pełni poczuć przyjemność płynącą z gry, a taką da Wam na pewno samodzielne ustalanie taktyki. W następnym odcinku symulacja gry w Lidze Polskiej i krótki opis pozostałych lig dostępnych w grze. **KACZY**



■ RECENZJA **GK #2/01** ■ WERDYKT **74%**

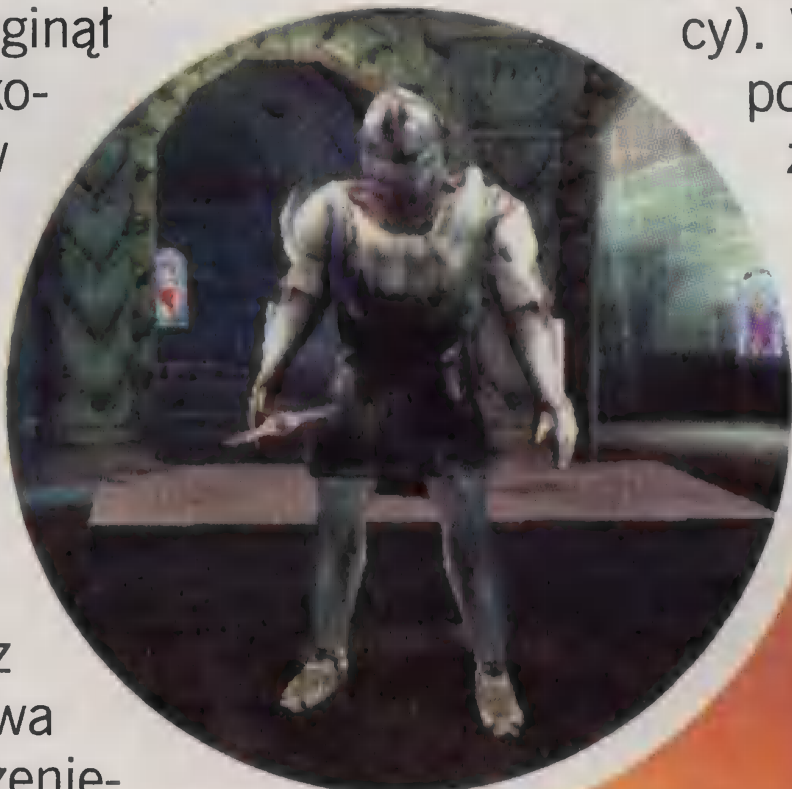
TIMELINE



Czy podróżowanie w czasie to coś zwykłego i normalnego? Nie! Albo powoli staje się ono możliwe, albo M. Crichton ma tak wielki dar przekonywania.

W „Timeline" oczarowała mnie fabuła. Nierealne rzeczy zostały ukazane w bardzo przekonywujący sposób. Tak, jakby ktoś przeniósł nas do innego świata, a my byśmy tego nie zauważyli. Udajcie się ze mną w tę niezwykłą podróż. Razem na pewno sprostamy wszystkim czyhającym na nas niebezpieczeństwom.

Gwarantuję Wam, że z tą grą nie będziecie się nudzić. Wszystko to za sprawą fabuły. Szybka, trzymająca w napięciu, pełna zwrotów akcji historia działa na gracza jak magnez. Sprawia, iż nie można odejść od monitora. Jej twórcą jest sam M. Crichton. Pisarz ten ma w swoim dorobku, między innymi słynny „Jurasic Park", którego ekranizacją zajął się S. Spielberg. Niedawno pierwszy z wyżej wymienionych panów postanowił sprawdzić, co wyszłoby z przeniesienia książkowej powieści na ekrany komputerów. Patronat nad całością objął Eidos i tak właśnie powstał „Timeline". Więcej informacji na temat gry można znaleźć w GK 2/01. Historia, stworzona przez M. Crichtona, dzieje się w bliżej nieokreślonej przyszłości. Musimy wyruszyć na ratunek profesorowi historii, który zaginął podczas jednej ze swoich naukowych wypraw. I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że mowa tu o podróży w czasie!!! Twojemu nauczycielowi grozi wielkie niebezpieczeństwo. Na swoje nieszczęście udał się on do przeszłości, by obserwować szturmowane miasto. Nie masz ani chwili do stracenia. To sprawa życia i śmierci! Zostaniesz przeniesiony do XIV-wiecznej Francji, gdzie czeka na Ciebie mnóstwo niezwykłych przygód.



TERAŹNIEJSZOŚĆ

Po wylądowaniu helikoptera przejdziesz przyśpieszony trening. Poznasz podstawy, bez których nie dasz sobie później rady. Gdy już zakończysz Swoje szkolenie, skieruj się do instytutu. W głównej hali wstukaj kod uruchamiający maszynę (579) i naciśnij przycisk LOAD. Zajmij szybko miejsce w kapsule. Właśnie rozpocząłeś najciekawszą podróż Swojego życia.

DROGA DO MIASTA

Wyjdź z jaskini i podążaj prosto ścieżką. Na polanie spotkasz Deckera. Pobiegnij za Twoimi kompanami. Niestety Baretto zginie z ręki okrutnika. Zniszczeniu ulegnie również marker, wzywający wehikuł czasu. Na szczęście profesor posiada drugie takie urządzenie. Na razie jednak jesteś bezbronny i musisz uciekać. Ześlizgując się ze stromej góry uważaj na skały. Przeskocz ponad zawalonym mostem i „jedź" dalej w dół. Dotrzesz do rozwidlenia dróg. Skręć w prawo, a wyhamujesz przed rzeką. Przejdź po palu na drugą stronę. Przed Tobą ostatni odcinek zjazdu i krótki skok ponad rwącym potokiem.

MIASTO

Zaraz po przejściu główną bramą zauważy Was Decker. Kate zajmie się otwieraniem zamku pobliskich drzwi. Oczywiście w międzyczasie ktoś będzie musiał powstrzymać uzbrojonych strażników. Obok Ciebie stoją duże drewniane beczki. Ciskaj nimi w nadbiegających wrogów tak długo, jak będzie to konieczne. Po paru chwilach możesz uciec. W pomieszczeniu zejdź po drabince i wyjdź na ulicę. Podążaj prosto, a obok dwóch plotkujących kobiet skręć w prawo. Wyjdziesz koło gospody, w której zatrzymali się rycerze, biorący udział w turnieju. Pieniądze, potrzebne na wejście do oberży, zdobędziesz w konkursie strzeleckim (aby wziąć łuk, kliknij na stole obok strzelnicy). Wewnątrz musisz znaleźć odpowiedni strój, by móc wejść na zawody. W umiejscowionej za główną salą kuchni znajdziesz miecz. Stojący nieopodal fechmistrz, pokaże Ci jak posługiwać się tą bronią.

Po zakończeniu ćwiczeń, nieznajomy dołączy do swoich towarzyszy w dużym pomieszczeniu. Zauważyłeś zapewne, że stojących na schodach wartowników już nie ma. Wbiegnij na piętro. Wejdź do pierwszej komnaty. Przez okno wydostań się na parapet. Po gzymsie dojdziesz do ostatniego pokoju po lewej. Szybko zabierz z niego tunikę uważając, by nikt Cię przy tym nie zauważył. Wróć na dół. Zostaniesz zaczepiony przez giermka. Nadeszła Twoja kolej, by stanąć w szranki z innymi rycerzami.

TURNIEJ

Czas na mój ulubiony fragment gry. Nic tak nie cieszy człowieka, jak możliwość wykazania swojej wyższości nad innymi. Dosiądź, stojącego nie opodal, wierzchowca. Wygrasz zawody, pokonując trzech przeciwników. Wroga najłatwiej zrzucić z konia celując kopią w okolicę głowy. Pierwszy z rycerzy jest pijany i nie stanowi żadnego zagrożenia. Drugi to zwykły „średniak", który także nie powinien przysporzyć jakichkolwiek zmartwień. Kłopotliwy może okazać się trzeci agresor. Niezwyciężony dotychczas czempion króla bardzo uprzykrzy nam życie. Powalenie go więc na ziemię daje naprawdę wielką satysfakcję.

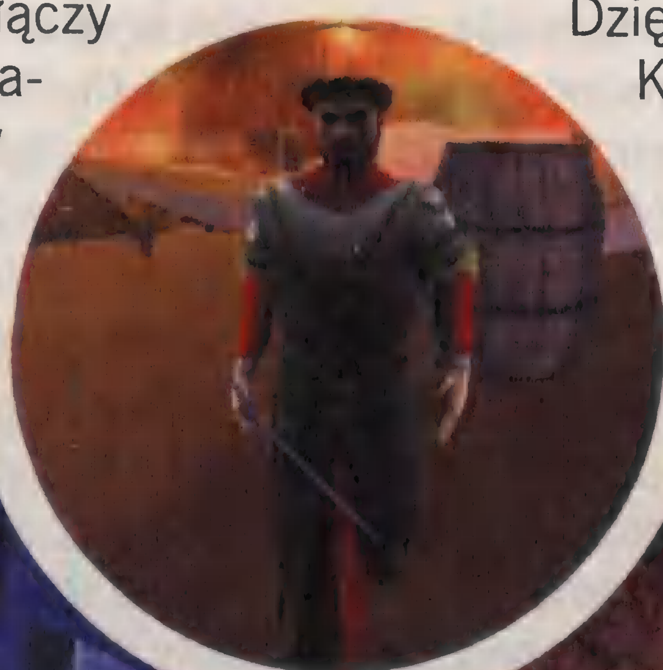
ZAMEK

Wbiegnij na dziedziniec zanim opadnie krata. Strażnik odbierze Ci broń, ale pozwoli zachować laskę. Gdy odwróci się, podejdź do niego i użyj paralizatora. Musisz teraz znaleźć drogę



Typowa, średniowieczna fura na sieczkę...

do królewskich apartamentów, gdzie przetrzymywany jest profesor. Najpierw przekręć korbę wielkiego dźwigu, by podnieść jego ramię. Pobiegnij w lewo do otwartego pomieszczenia. W środku wejdź na piętro. Skręć w pierwsze drzwi po prawej. Opuść kładkę i przejdź po niej na drugą stronę. Korzystając z podnośnika, dotrzesz do kwater Olivera. Teraz, unikając strażników, dostań się do więzionego naukowca. Poczekaj chwilę, aż wartownicy odejdą od drzwi. Wyjdź na zewnątrz i pobiegnij w lewo. Krótkim susem omiń murek. Przykucnij i na klęczkach zbliż się do wejścia naprzeciwko. Gdy żołnierze będą w bezpiecznej odległości, wyskocz z ukrycia i wbiegnij do środka. Spotkasz kolejnych stróżów bezpieczeństwa, którzy po krótkiej dyskusji udadzą się na obchód. Podążaj za nimi i skręć w lewo. Chwilę później dołączy do Ciebie Kate. Widzisz drewnianą skrzynię stojącą w korytarzu? Zbliż się do niej, a gdy z naprzeciwka nadejdzie Oliver wróć do Swojej partnerki. Włączy się krótki przerywnik. Po jego zakończeniu, idź prosto i skręć w lewo. Po cichu wyeliminuj strażnika. Zobaczysz, że główne wejście jest zbyt silnie strzeżone.





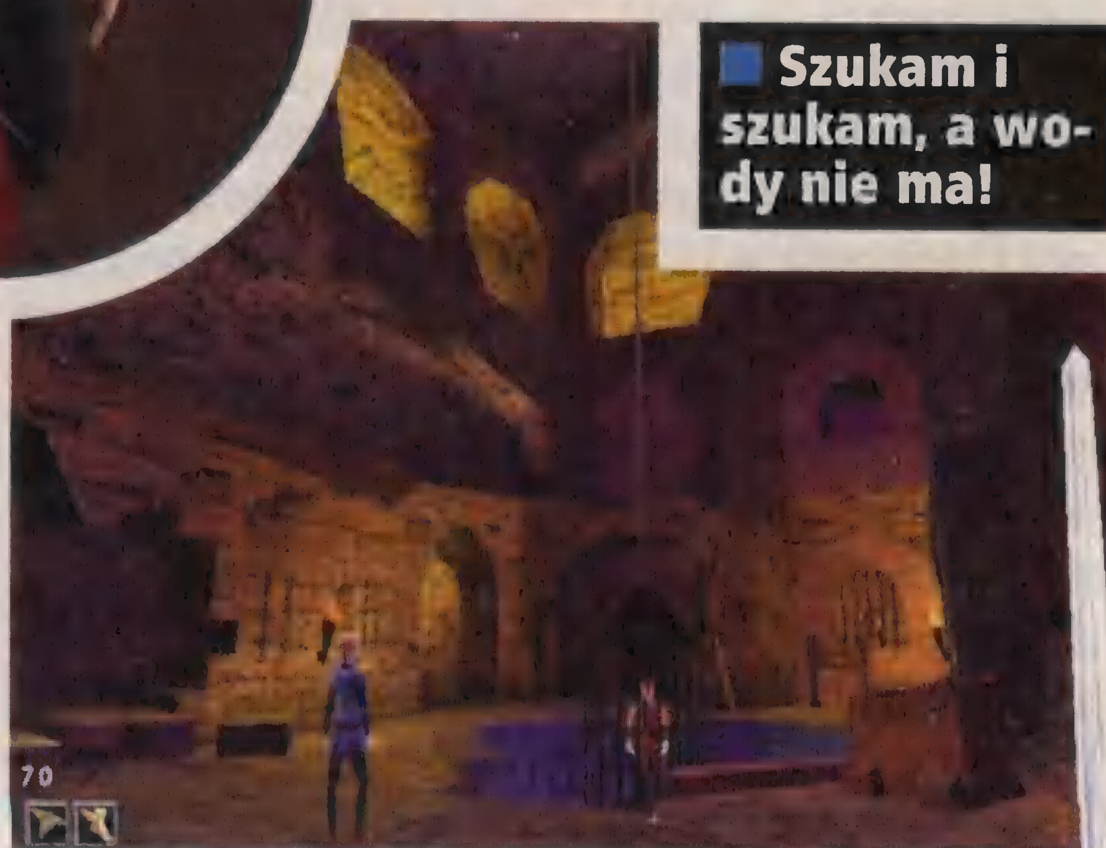
Do profesora będziesz musiał dotrzeć tajnym przejściem. Na końcu korytarza skręć w lewo i idź przed siebie. Zajrzyj za duży arras wiszący na ścianie. Podsłuchasz rozmowy Sir Guya z Oliverem. Za następnym rogiem znajdziesz więzionego nauczyciela. Niestety przybyłeś za późno. Właśnie zaczęło się oblężenie miasta. Wszyscy ewakuują się do La Rogue. Oczywiście zabierają ze sobą również naszego pechowego historyka. Ty jednak, Drogi Graczu, najpierw wyruszysz do niejakiego Marcellusa, by odzyskać drugiego markera, wzywającego wehikuł czasu.

UCIECZKA

Galopujący koń, na którym uciekasz, będzie instynktownie zmierzał do wyjścia. Wystraszone zwierzę mknie jednak na oślep. Pokieruj nim tak, abyś cało dotarł do Kate. Podczas tej wycieczki krajoznawczej, zwróć szczególną uwagę na trzy rzeczy: szyldy, ogień i ludzi. Jeżeli zbyt często będziesz na nie wpadać, nie zdołasz już zakończyć Swojej misji ratunkowej. W końcu wydostaniesz się z miasta i możesz dalej kontynuować wyprawę.

MŁYN

Mieszkający tu Marcellus na pewno pomoże Ci uwolnić profesora. Podpłyń do koła wodnego. Znajdziesz się w środku młyna. Skacząc po elementach wiekowego mechanizmu, dotrzesz do drabinki. Weź jeden z bezpańskich mieczy i idź do przodu. Jeśli chcesz przejść dalej, musisz pokonać dwóch strażników. Gdy droga będzie już wolna, udaj się na górę (na pewno wiesz jak dotrzeć na drugą stronę). Po ogłuszeniu żołnierza trafisz do drzwi, wiodących na most. Jest on zbyt silnie strzeżony, więc pozostaje tylko jedna możliwość. Zejdź po schodach w dół. Pod kładką są drewniane belki. Skacząc po nich, dostaniesz się do drugiej części młyna. W dużym pomieszczeniu znajdziesz łuk. Zabierz go i wskocz na ruchomą taśmę. Przykucnij, dzięki czemu unikniesz zderzenia z gigantycznymi młotami. Wskocz na drabinkę, po której wejdziesz na górę. Dobądź miecza. Zaatakuj przeciwnika, a już po chwili droga będzie wolna. Ponownie skorzystaj z taśmy. Znajdziesz się w sali z czterema miechami. Na prawo od wejścia zauważysz ruchome łopatki. Wskocz na jedną z nich, a znajdziesz się na górze (pamiętaj, aby zeskoczyć w odpowiednim momencie). Odbiegnij szybko od balustrady i chwyć za łuk. Przeciwnicy będą zasypywać Cię gradem strzał. Nie pozostawaj im dłużny. Gdy zlikwidujesz zagrożenie, droga będzie wolna. Dzięki ruchomej taśmie dotrzesz do Kate. Wejdźcie do pokoju Marcellusa. A to pech! Ktoś tu już był przed Tobą. Otwórz szafę, z której wypadnie nieboszczyk. Z ręki wyleci mu marker. Teraz wystarczy znaleźć coś, co pomoże Ci dotrzeć do La Rogue. Spójrz w popękane lustro. Poznasz rozwiązanie zagadki tajnego przejścia. Wybiegnij z pomieszczenia. Niestety zaatakuje Was Decker, a jedynym sposobem ucieczki będzie użycie wehikułu czasu.



Szukam i szukam, a wody nie ma!

TERAŹNIEJSZOŚĆ

Tak nagłe skorzystanie z maszyny spowodowało nieoczekiwany skutek uboczny. Zostałeś zmniejszony do rozmiarów pudełka od zapałek. By wszystko wróciło do normy, musisz powrócić do przeszłości. Wystukaj szyfr skacząc po przyciskach, a następnie użyj przycisku UNLOAD. Uaktywnij klawisz LOAD i zajmij miejsce w mini wagoniku. Dojedziesz w ten sposób do Swojej kapsuły i znajdziesz się znów w średniowiecznej Francji.

KAPLICZKA

W jej wnętrzu jest przejście do La Rogue. Jednak zanim je znajdziesz, musisz wejść do środka. Za mostem skręć w prawo. Wejdź na pień drzewa i przeważ go na drugą stronę. Teraz przeskocz przez dziurę w murze. Widzisz, znajdujące się na podłodze, trzy czerwone znaki w kształcie krzyży i wielkie koło? Oto klucz do La Rogue. Użyj wajchy, by wprawić mechanizm w ruch. Niestety, przełączając dźwignię, zbudzisz do życia ducha rycerza, zakutego w stal. Nie ma sensu z nim walczyć. Jest nieśmiertelny, a jedyne co można zrobić, to uciekać. Stań kolejno na każdym z przycisków i poczekaj, aż przejedzie nad Tobą ruchome koło. W ten sposób otworzysz tajne przejście.

PODZIEMNA RZEKA

Teraz, rozklekotaną i małą jak łupina od orzecha łódką, musisz dotrzeć do twierdzy. Całą drogę należy przebyć spokojnie, bez zbędnej brawury. Najbardziej trzeba wystrzegać się wystających z wody skał, stalaktytów, stalagmitów i wirów, które mogą być przyczyną naszej śmierci. Na pierwszym rozwidleniu skręć w lewo. Przy dwóch pozostałych wybieraj prawy korytarz. Tak oto znajdziesz się u kresu Swojej wędrówki. Sprawę ratowania profesora lekko pokrzyżuje fakt pojmania Kate. Nie martw się! Zrobiłeś już tyle, to poradzisz sobie i z tym problemem. Zapal świecę stojącą przed statuetką. Przyjrzyj się cieniowi figurki, następnie naciśnij wskazany kamień.

TWIERDZA

Pierwszą rzeczą, którą zrobisz, powinno być oswobodzenie Twojej przyjaciółki. Zejdź na sam dół i pokonaj strażnika. Zdobytym w ten sposób kluczem uwolnij Kate. Musisz teraz udać się na samą górę lochu, by wejść w posiadanie korby do dźwigu. Kieruj się przejściem po prawej. Wejdź po dwóch drabinach, a następnie skręć w zawalony korytarz (trzeba się schylić). Znajdziesz w końcu brakujący element mechanizmu. Wróć do profesora i wypuść go z klatki. Pokonaj wartownika i skieruj się do wyjścia. Uważaj, w pewnym momencie zagrodzi Ci drogę Sir Guy. Będzie chciał rewanżu za ostatnią porażkę. Na szczęście nasz przeciwnik radzi sobie lepiej z kopią niż z mieczem. Gdy już go pokonasz, idź dalej. Trafisz w końcu na podwórze. Większość szturmowanej twierdzy będzie już stała w ogniu. Schroń się za podwójnymi drewnianymi drzwiami. W środku czeka Cię walka z Oliverem. Jest ona trudniejsza niż potyczka z czempionem króla. Dlatego najlepiej zadać cios i odskoczyć, by móc powtórzyć tę operację. Kiedy przeciwnik skapituluje, zacznij uciekać. Wbiegnij po drewnianej belce na rusztowanie tworzące dach. Kieruj się do rozbitego okna. Po drodze uważaj na płonące i spróchniałe belki. Po wyjściu na zewnątrz, przeskocz na najbliższe schody. Chwyć miecz i pobiegnij do wieży. Spotkasz tam Swojego starego „znajomego" - Deckera. Niestety nie pomścisz śmierci Baretta. Twój wróg ucieknie. Opuść most i skieruj się do wehikułu czasu.

CENNE PORADY:

1. Do opisu zaglądaj tylko w beznadziejnych sytuacjach. Nie warto psuć sobie zabawy korzystając niepotrzebnie z podpowiedzi.
2. Nie atakuj bezbronnych ludzi i przyjaciół. Każde bezpodstawne targnięcie się na czyjeś życie kończy naszą przygodę.
3. Często zapisuj stan gry. Zwłaszcza podczas pokonywania elementów zręcznościowych.
4. Bardzo uważnie słuchaj Kate. To głównie dzięki niej przeżyjesz w tym wrogim świecie.
5. Pamiętaj, że z reguły lepiej kogoś ogłuszyć niż z nim walczyć. Przemocy używaj w ostateczności.

ZAKOŃCZENIE

Wraz z profesorem i Kate szczęśliwie powrócisz do teraźniejszości. Twoja misja została zakończona. Teraz... No właśnie, nie wiadomo co dalej. Crichton postanowił zostawić kolejne pytanie bez odpowiedzi. Skoro nie wiedzieliśmy tylu rzeczy, to jedna więcej na pewno nie robi już jakiejś większej różnicy. **PAMP**

GIANTS: CITIZEN KABUTO
Podczas rozgrywki wciśnij T lub Y, następnie wpisz jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Szybsza budowa bazy - basegoveryfast
Energia dla bazy - basefillerup
Zdrowie - pleasehealme
Cała mapa - mapshowitall
Nieskończona mana - ineedspells
Wybór poziomu - allmissionsaregoodtogo

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT
Podczas gry wciśnij [Enter] i wpisz jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
God mode - mptedthehead
Wszystkie esencjonalne przedmioty - mpjuiceme
Wybór poziomu - mpshipit

SUDDEN STRIKE
Podczas zabawy wciśnij [Enter]. Teraz wprowadź jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Nieśmiertelność - **superman
99 Star Bomber - **starcraft
Cała mapa - **nofog
Ukryta mapa - **staticfog

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE
Podczas zabawy przytrzymaj [Ctrl] + [Alt] + [Shift] i wprowadź jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Nieśmiertelność - iy
Nieskończona amunicja - uo
Zniszczenie wrogiego mecha - ib
Przeskoczenie misji - ml

TIMELINE
Wciskając tyldę „~", dostaniesz się do okna konsoli. Tam możesz wpisać kod, dający Ci nieśmiertelność. W celu uzyskania tego efektu wpisz - god. Operację tę musisz powtarzać na początku każdego poziomu.

KINGDOM UNDER FIRE
Wciśnij [ENTER] i wpisz jeden z poniższych kodów.
Rezultat - Kod
Włącza cheaty - ~makemyday
Szybsze budowanie - ~simsimhae
Zdrowie - ~godblessu
Mana - ~amosbemerciful
Zniszczenie wybranej jednostki - ~hastalavista
W trybie RPG używając tych kodów, znaczek „~" musisz zastąpić kropką.

TIPS & TRICKS
REDAKCJA RUSZA NA ODSIECZ CZYTELNIKOM





ONI
Uaktywnienie kodów wymaga zmiany zawartości jednego pliku gry, zrób więc sobie jego kopię zapasową. Edytorem tekstowym otwórz plik o nazwie „persist.dat". Znajdź sekcję z cyframi „0x44" i zmień je na „07". Teraz podczas rozgrywki wciśnij klawisz F1 i wprowadź poniższe kody.
Rezultat - Kod
God Mode - liveforever
Amunicja + zdrowie - fatloot
Zaliczenie poziomu - winlevel
Duże głowy - bighead
Mini Mode - minime
Super amunicja - superammo
Regeneracja - elderrune
Godzilla Mode - behemoth
Ultra Mode - killmequick
Slow Motion - carousel
Developer Mode - thedayismine

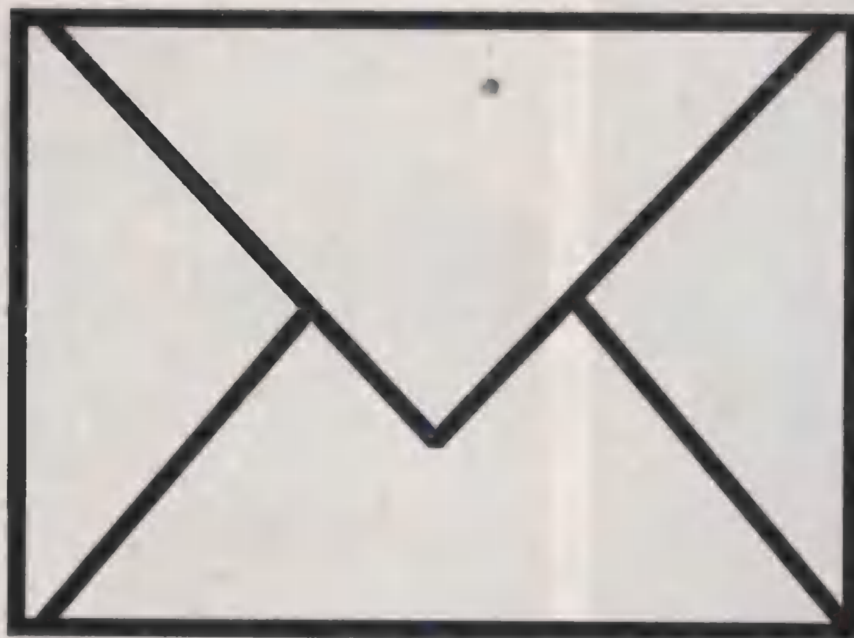
STAR TREK: DEEP SPACE NINE - THE FALLEN
Zmiana poziomu
Za pomocą edytora tekstowego otwórz plik o nazwie „ds9.ini file" w folderze gry o nazwie „System". Znajdź linijkę „LocalMap=title.dsm". Teraz zmieniając „title.dsm" na nazwę dowolnego poziomu, rozpoczniesz nową grę właśnie od tego miejsca.
Nazwy poziomów:
M01_KiraL1A.dsm
M01_KiraL2.dsm
M01_KiraL1B.dsm
M01_SiskoL1B.dsm
M01_SiskoL1A.dsm
M01_WorfL1.dsm
M03_KiraL2.dsm
M03_KiraL1B.dsm
M03_KiraL1A.dsm
M03_SiskoL2.dsm
M03_SiskoL1A.dsm
M03_SiskoL1B.dsm
M03_WorfL2.dsm
M03_WorfL1.dsm
M04_KiraL1.dsm
M04_SiskoL1.dsm
M04_WorfL1b.dsm
M04_WorfL1a.dsm
M05_KiraL1.dsm
M05_SiskoL1b.dsm
M05_SiskoL2.dsm
M05_Siskol1a.dsm
M05_WorfL1.dsm
M05_WorfL2.dsm
M06_SiskoL1B.dsm
M06_SiskoL1A.dsm
M06_SiskoL1C.dsm
M06_WorfL1B.dsm
M06_WorfL1A.dsm
M06_WorfL1C.dsm
M07_KiraL2.dsm
M07_KiraL1.dsm
M07_SiskoL1A.dsm
M07_SiskoL3A.dsm
M07_SiskoL1B.dsm
M07_SiskoL2.dsm
M07_SiskoL3B.dsm
M07_WorfL3.dsm
M07_WorfL2B.dsm
M07_WorfL2A.dsm
M07_WorfL1.dsm
M10_KiraL2.dsm
M10_KiraL1B.dsm
M10_SiskoL2.dsm
M10_SiskoL1B.dsm
M10_SiskoL1A.dsm
M10_WorfL2.dsm
M10_WorfL1B.dsm
M10_WorfL1A.dsm
M11_KiraL1.dsm
M11_SiskoL1a.dsm
M11_SiskoL1b.dsm
M11_WorfL1.dsm
TrainingRoom.dsm
Entry.dsm
DS9_Ops.dsm
DS9_Promenade.dsm

SIM THEME PARK
Pieniądze
Za pomocą edytora tekstowego otwórz plik o nazwie „standard.sam" w podkatalogu „levels". Zjedź na dół, aż do linijki „Bank balance stuff". Parę wierszy poniżej znajduje się napis „$50000". Możesz zmienić go na dowolną liczbę. Ile wpiszesz, tyle otrzymasz pieniędzy.

SACRIFICE
Podczas gry wciśnij [Ctrl] + [Shift] +[~] i wprowadź poniższe kody. Pomiędzy „@" a pierwszą literą ciągu liter jest spacja.
Rezultat - Kod
Nieśmiertelność - @ yourbulletscannotharmme
Zdrowie - @ bythepowerofgrayskull
Mana - @ ihavethepower
32 dusze - @ dontfearthereaper
Zresetowanie czasu czarów - @ timeisonmyside
Poziom 9 ze wszystkimi czarami - @ ragebuilding



LISTY

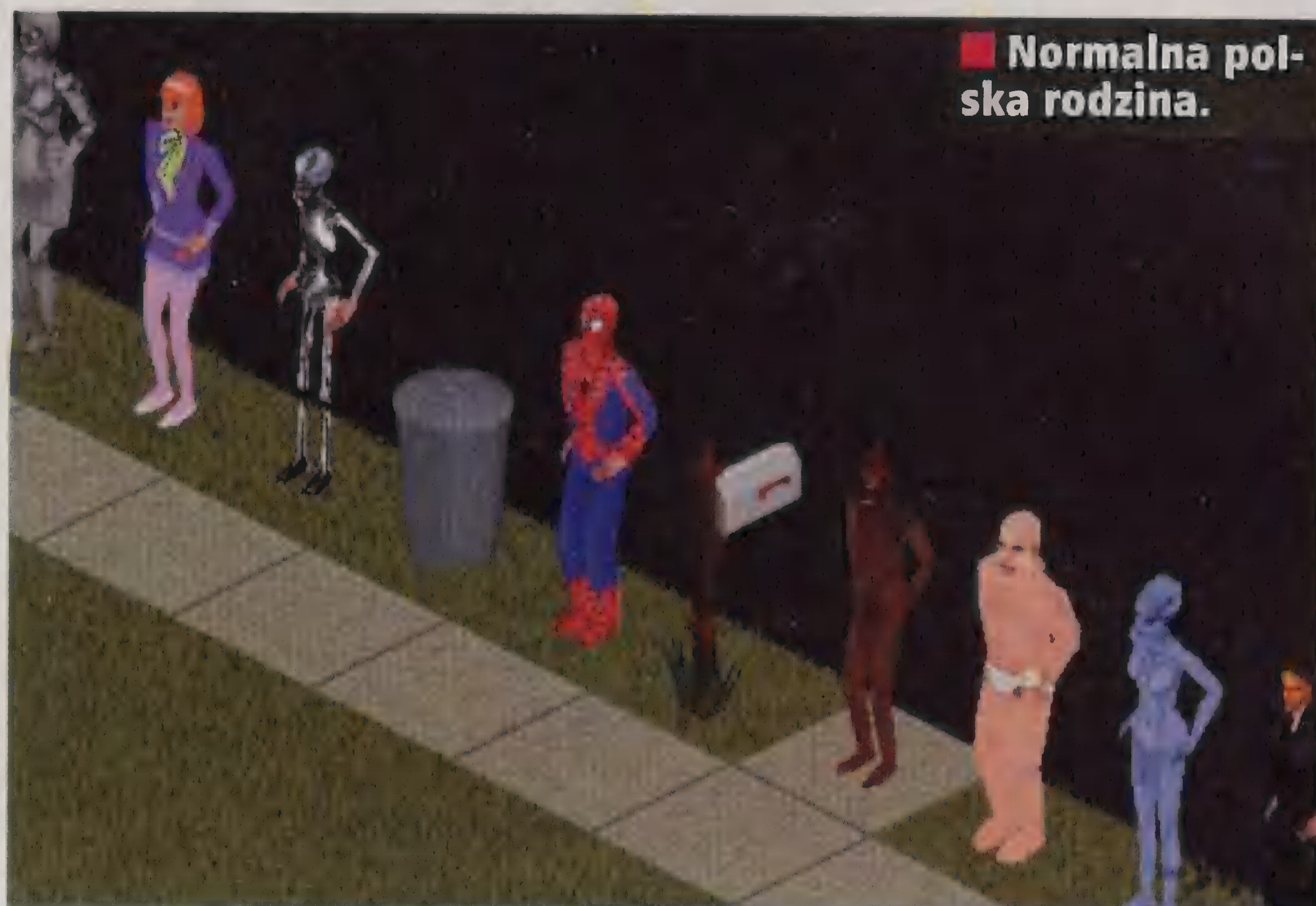


Witajcie! Za oknami zima albo wiosno-zima. Do szkoły chodzić trzeba, do wakacji daleko... gdyby nie nasze pisemko, to można by się z nudów powiesić:). Albo pójść na targ i rąbnąć Michałowi kurę.

HOT

Kolejną, bo tamtej pierwszej do dziś nie znalazł (dlatego drukujemy jej portret - jakby ktoś ją widział, niech napisze!). Niemniej jak chcecie rąbnąć kurę, to radzę się pośpieszyć - Michał grozi, że teraz będzie handlował prosiakami (które odkupię od Hota, przyp. Michał)!

Skoro już jesteśmy przy prosiakach (Tak, tak - wiem! Nie zrobię z listów Paszczurów 2. Sorry, to było do Michała). W tym miesiącu mamy edycję DVD GIER KOMPUTEROWYCH nr 5 (2/01) i to z hybrydową płytą DVD! Co to znaczy? Ano znaczy to (korekta to szału dostanie:)), że oprócz materiałów komputerowych (dema, patche itd.) zawiera część wizyjną. Można ją obejrzeć nie tylko za pomocą PieCa, ale też na domowych odtwarzaczach DVD i PlayStation 2. Szczególnie polecam: pierwszą część „Czarodziejek z Księżyca", trailery filmów i... PASZCZURY DVD. A w nich - PROGRAM TYLKO DLA DOROSŁYCH - „Za chwilę będzie coś śmiesznego...". Oczywiście mojej produkcji. Taki zlepek debilnych scenek:). Oki, przechodzimy do listów.


Normalna polska rodzina.

■ Paweł Kawalec z Gdyni:
„Ile wy macie lat?"
My wszyscy? Gdzieś około 2390 lat. A poważnie: Naczelni przekroczyli setkę (za co ukarano ich adekwatnymi mandatami). Michał jest 90-letnim młodzieńcem z wąsami do kolan i utrzymuje się z handlu kurami (REKLAMA! już wkrótce MICHAEL KUREX INC zacznie sprzedawać prosiaki! KONIEC REKLAMY!). Ja (tzn. HOT (czytaj gorący kubek, przyp. Michał)) mam żonę + dziecko... (albo żona ma Ciebie i dziecko, przyp. Michał) i to wystarczy, nawet zapomniałem, ile mam lat. Młode są Korektorki - to nas trzyma przy życiu:).

„Jak się dostać do Was do pracy?"
Eeee... trzeba mieć talent pisarski i gralski. Nie zaszkodzi przesłać na adres redakcji skrzyneczki piw... soczków. No i tego tam, cóś.

„Czasem jak czytam recenzje w GK to nie wiem o co chodzi."
Ja też. Czasem coś czytam i nie wiem o co chodzi. Ale mało czytam. Właściwie to nigdy nie wiedziałem o co chodzi (siedem klas szkoły podstawowej robi swoje, przyp. Michał).

■ Andrzej Mak z Opola:
„Czytam Was od niedawna i w związku z tym mam parę pytań i spostrzeżeń."
Słuchamy... znaczy czytamy.

„Od jak dawna jesteście na rynku?"
Ja to byłem na rynku w Warszawie, Krakowie i Wrocławiu:). A poważnie chyba już z osiem lat.

„Ile macie stron? Bo raz mniej, a raz więcej?"
Wszystko uzależnione jest od tego, ile mamy rzeczy do opisania w temacie gier/komputerów. Nie staramy się za wszelką cenę mieć 1256 stron z czego 50 o tematyce gier, a resztę o hodowli kanarków, przepychaniu rur czy szydełkowaniu.

„Dostałem Wasz stary kompakt od kumpla (sprzed paru lat), a tam fajne zdjęcia z Wami. Dlaczego teraz już ich nie ma?"
Hmm... chodzi Ci zapewne o zdjęcia z WYWŁOK CD. Był kiedyś taki jajcarski dział w GK. Potem były moje Paszczury, później Michał mnie zdjął i kura mu została.
Odnośnie zdjęć: czytaj pismo - od czasu do czasu coś wydrukujemy.

To tyle na dziś. Zapraszam za miesiąc na kolejny odcinek PASZCZURÓW 2... khem, eeee... to jest listów!

SKRÓTY

„Co robi HOT?"
Jako ja mogę Ci zdradzić, że ZUPEŁNIE NIC (jak zwykle, to nic nowego, przyp. Michał).

„Co robi Michał?"
Jako nie ja mogę Ci zdradzić, że KURY.

„Co robią Naczelni?"
Eee... są kochani, mili, zapracowani, robią WSZYSTKO, kochamy ich... i tak mi, kurde, premię zabrali!

„Co robi Baron Jack?"
Hehehehehehehehehehehehe... w tej chwili? Ściąga g... b... z netu.


„Właśnie za nią tak tęsknię" Michał B.


Kobieta kadłubek.

KONKURS KLAPS

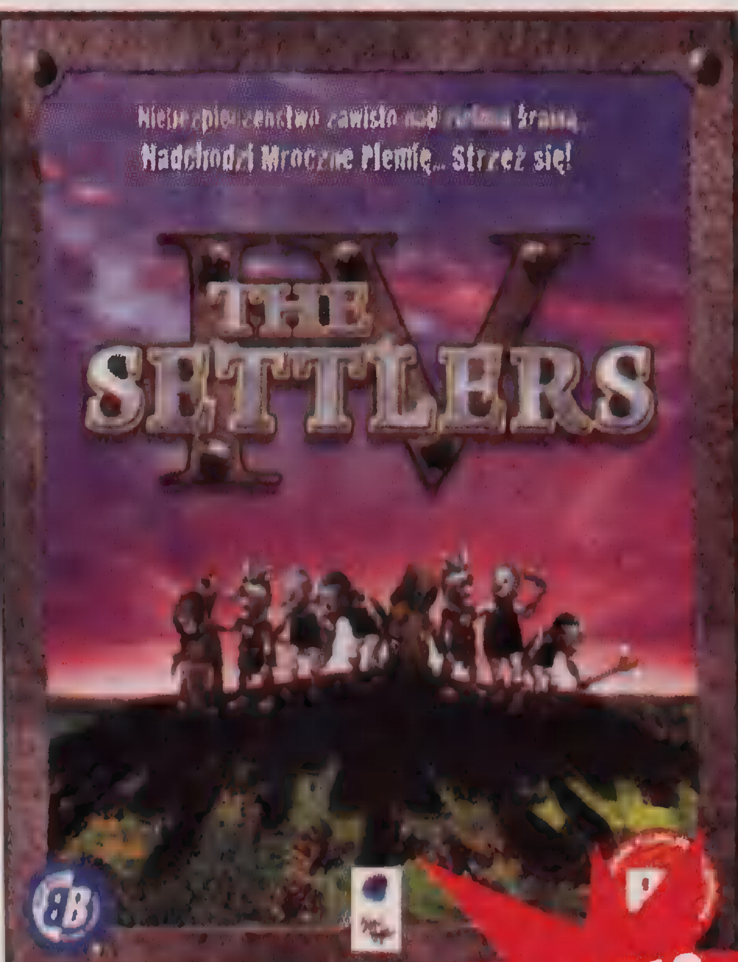
Tym razem, oprócz jak zwykle dwóch screenów, zdjęcie niby mojej kury. Już za miesiąc światowa premiera fotografii krzyżówki Hota i kury. W tym miesiącu przedstawiamy klapsiki nadesłane przez: Michała Michalaka i Wojtka Sadowskiego.
Zapraszamy wszystkich chętnych do naszej zabawy. Nasz adres: gk@cgs.com.pl lub „Gry Komputerowe", ul. Marsa 6, 04-202 Warszawa z dopiskiem KLAPS.

PISZCIE NA ADRES: **GRY KOMPUTEROWE**, UL. MARSA 6, 04-202 WARSZAWA PAMIĘTAJCIE O DOPISKU **LISTY**

PROMOCJA PRENUMERATY

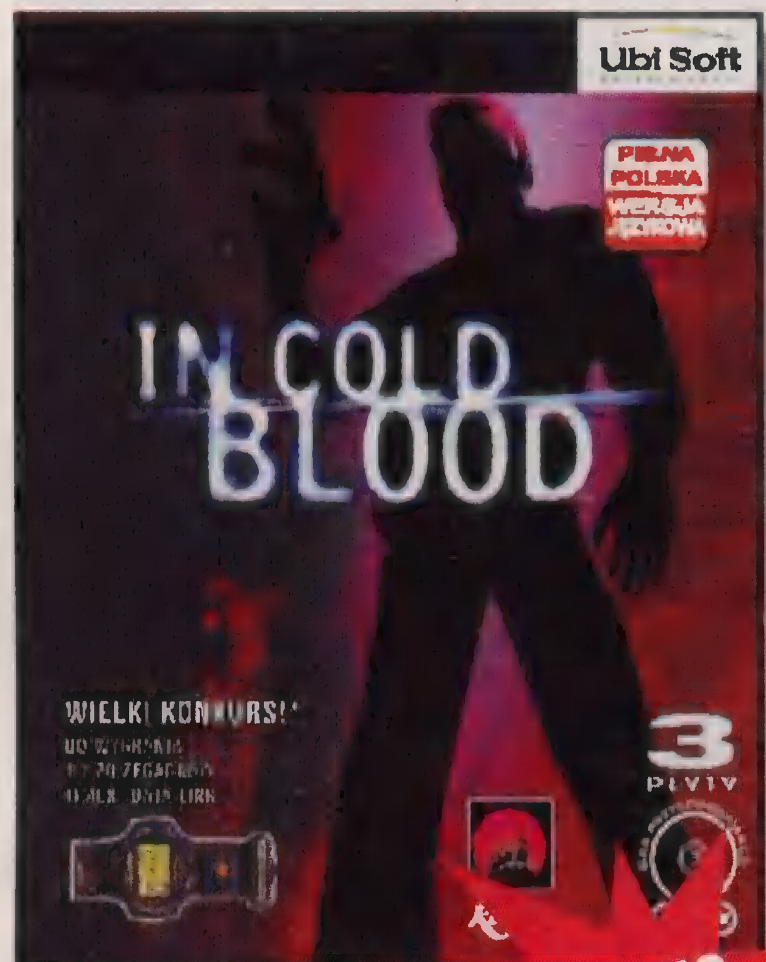
DALSZY CIĄG OFERTY

Każdy *kto do 19. kwietnia zamówi roczną prenumeratę „Gier Komputerowych Edycja CD" otrzyma* ***za darmo grę lub joystick lub pad lub zestaw głośników!*** *Oto aktualna oferta:*



GRATIS

SETTLERS IV
POLSKA WERSJA



GRATIS

IN COLD BLOOD
POLSKA WERSJA



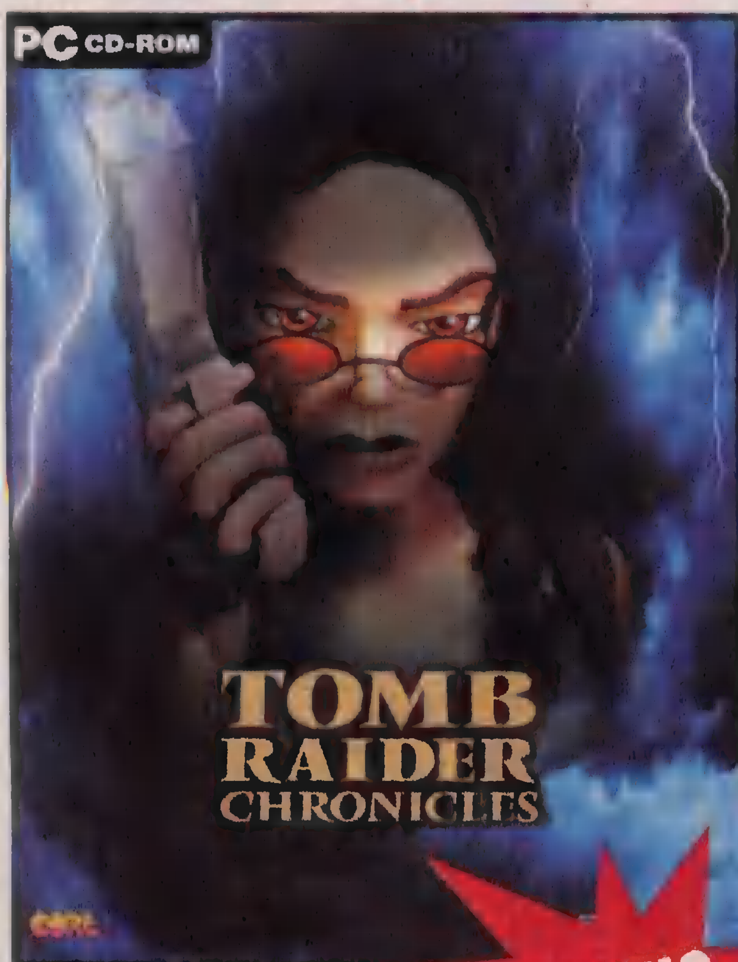
GRATIS

SHOGUN
POLSKA WERSJA



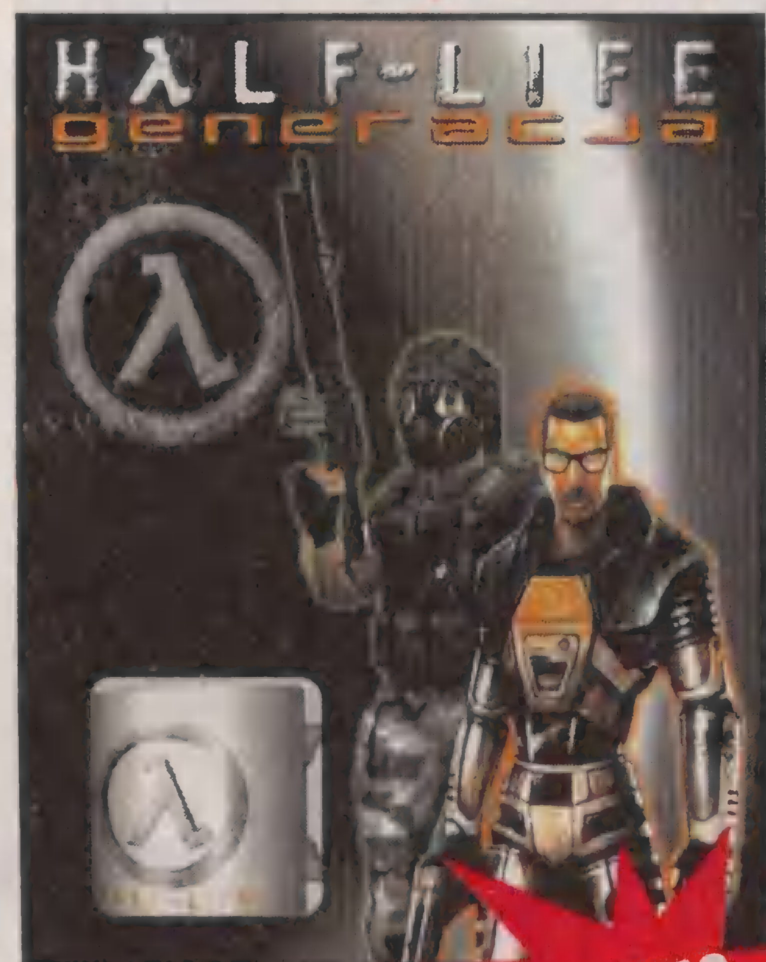
GRATIS

ZEUS
POLSKA WERSJA



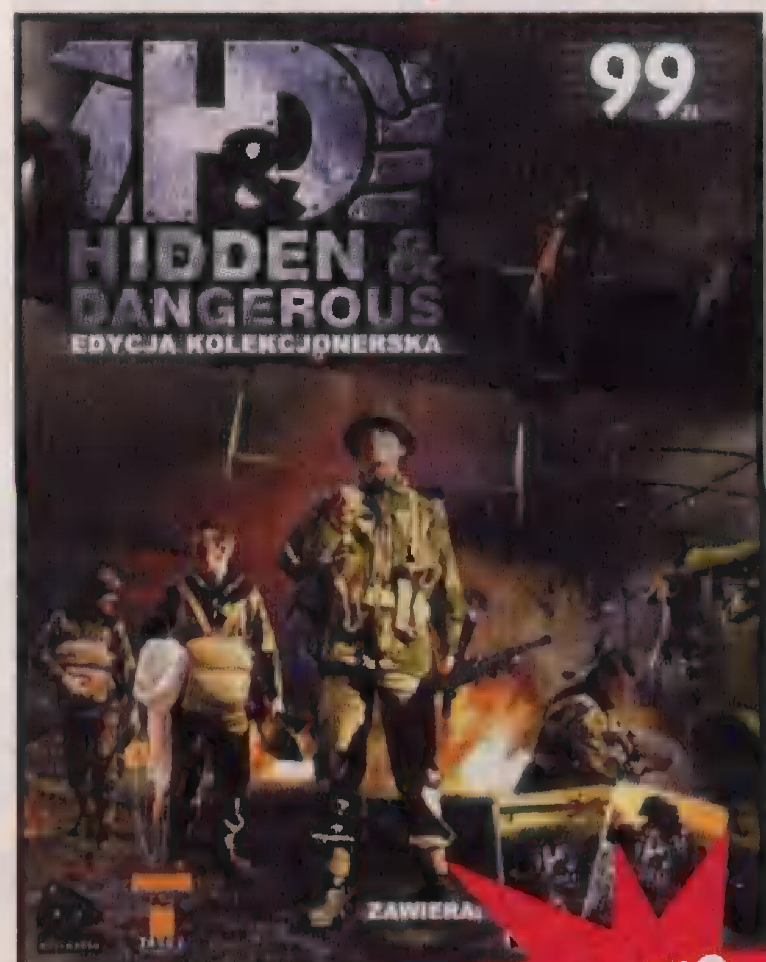
GRATIS

TOMB RAIDER 5



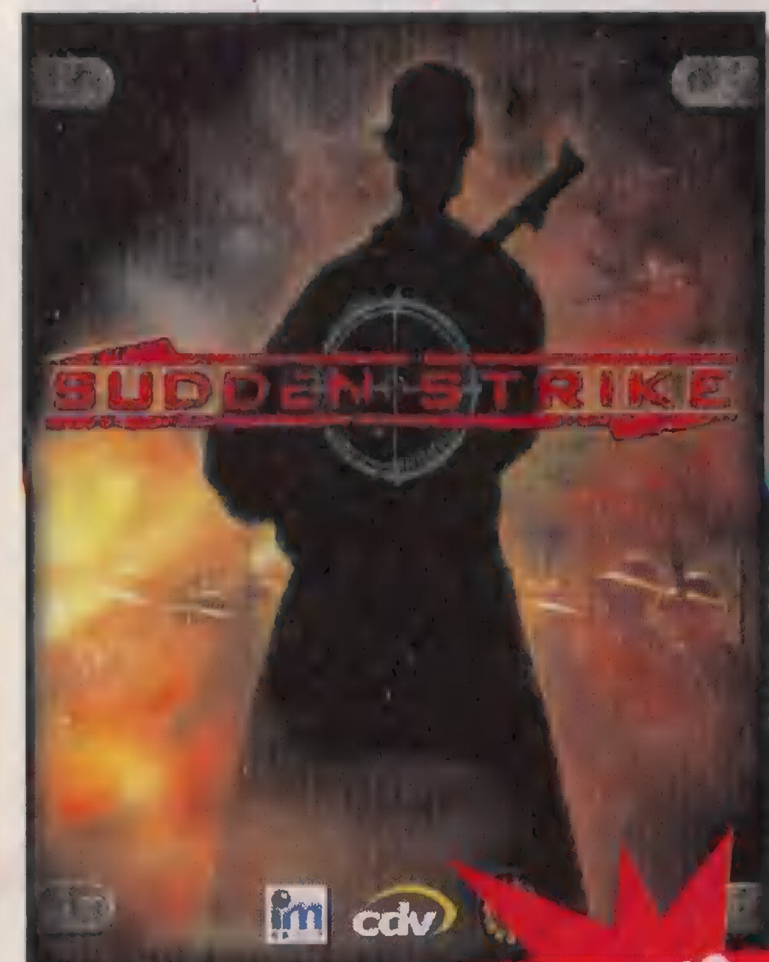
GRATIS

HALF-LIFE:
GENERATION



GRATIS

HIDDEN & DANGEROUS



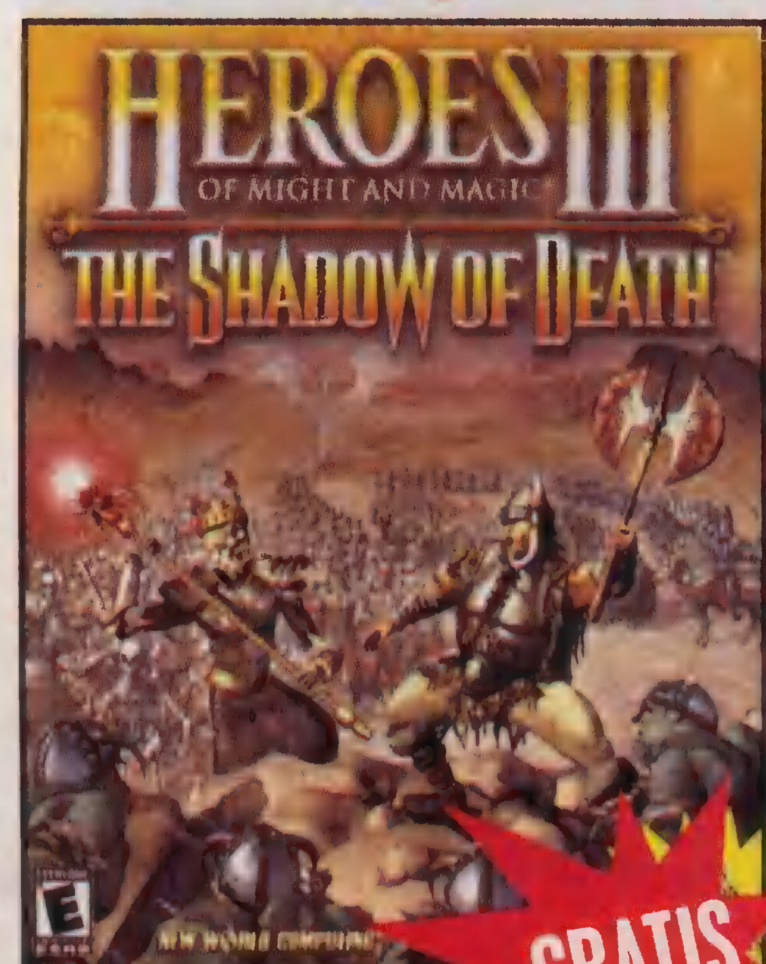
GRATIS
REALIZACJA MARZEC

SUDDEN STRIKE
POLSKA WERSJA



GRATIS

KANGUREK KAO
POLSKA WERSJA



GRATIS

THE SHADOW OF DEATH
POLSKA WERSJA



GRATIS

GTA 2
POLSKA WERSJA



GRATIS

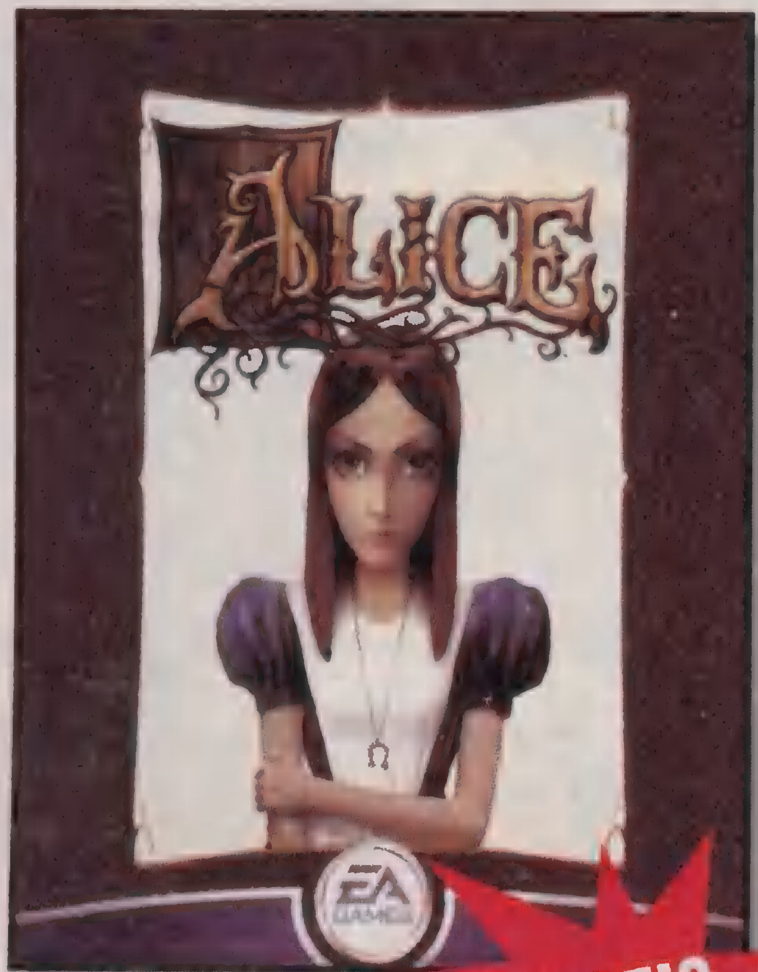
CRUSADERS
POLSKA WERSJA

ak zamawiać. *Roczna prenumerata GK CD plus promocyjna gra lub jedno z akcesoriów wraz z kosztami pakowania i wysyłki wynosi 45,00 zł. Taką kwotę należy przelać na konto bankowe za pomocą zamieszczonego dalej blankietu. W tym celu należy udać się do najbliż-zego urzędu pocztowego lub banku. Proszę pamiętać o podaniu nazwy wybranej gry lub sprzętu w przypadku prenumeraty rocznej z CD. rosimy o czytelne wypełnienie blankietu. Możliwe są również inne warianty prenumeraty tj. połroczna z CD lub bez oraz roczna bez CD, le do tych wariantów prenumeraty pełna gra nie przysługuje. Uwaga! Wysyłka gry powinna nastąpić w przeciągu 45 dni i nadana zostanie ddzielnie. Reklamacje i zapytania proszę kierować pod tel. (0-22) 815-42-20 w godz. 9-16 od pn-pt lub e-mailem:* ***reklamacje@cgs.com.pl***

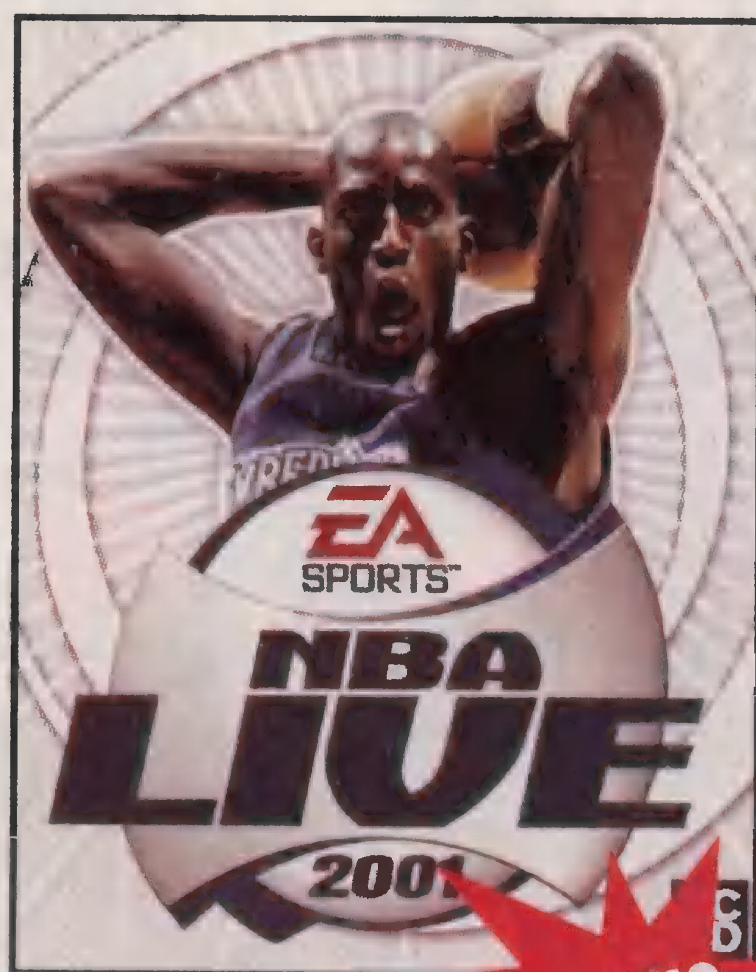
GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS!

PROMOCJA PRENU

ZAMIAST GRY MOŻNA WYBRAĆ JOYSTICK, PAD LUB ZESTAW GŁOŚNIKÓW



ALICE GRATIS



NBA 2001 GRATIS REALIZACJA MARZEC



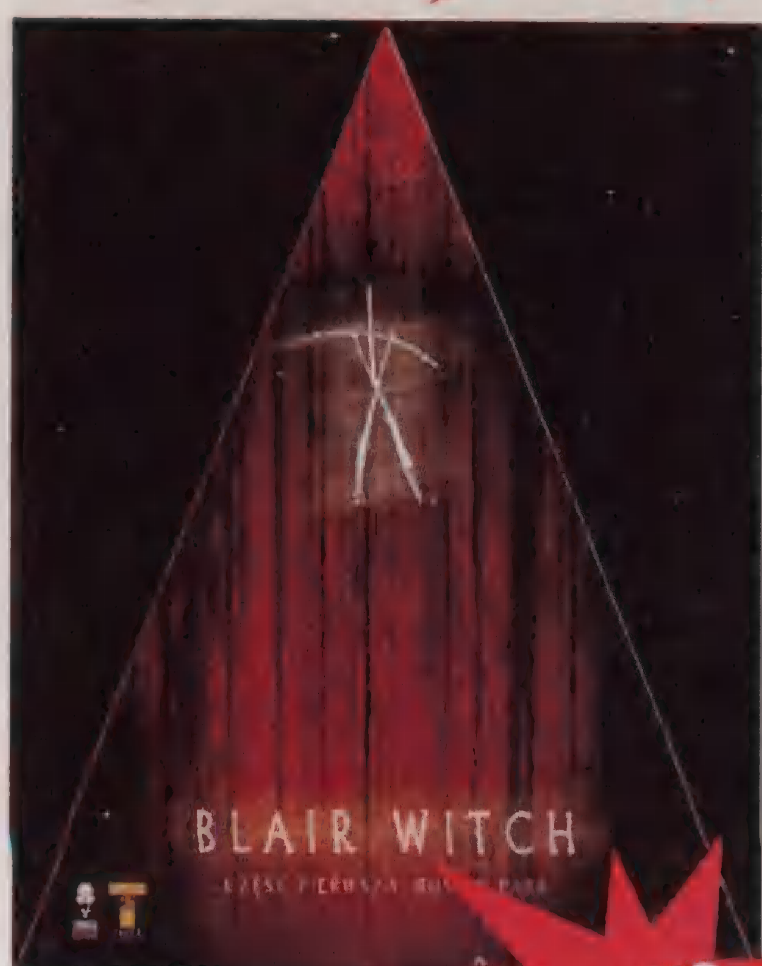
IMPERIUM GALA... GRATIS



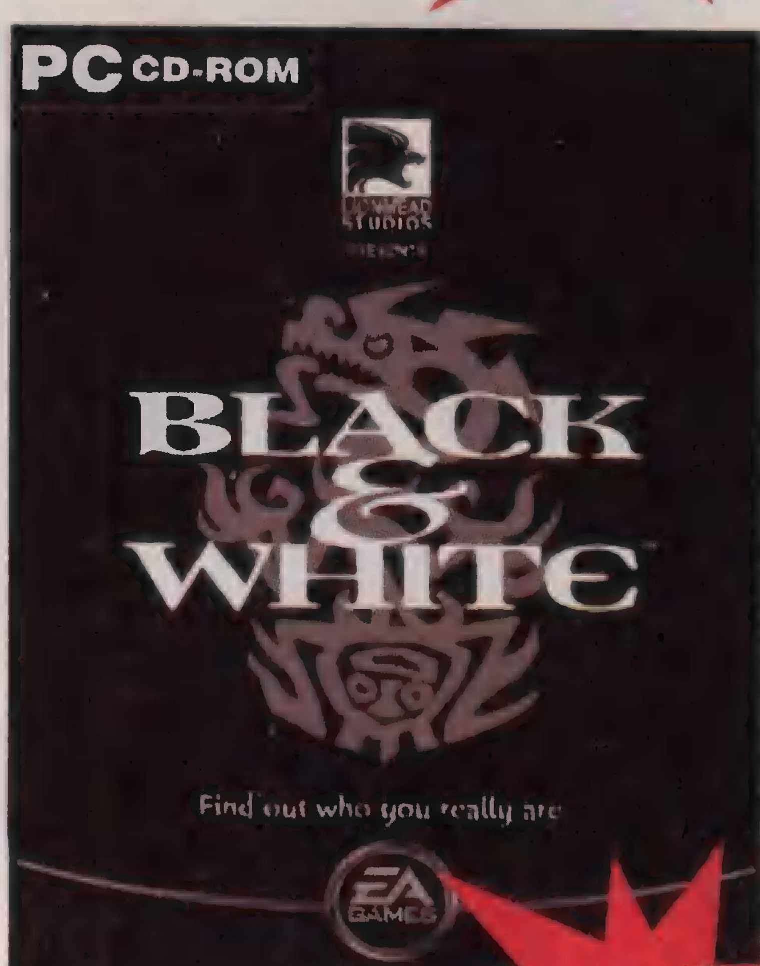
FIFA 2001 GRATIS



RUNE GRATIS



BLAIR WITCH
POLSKA WERSJA
GRATIS



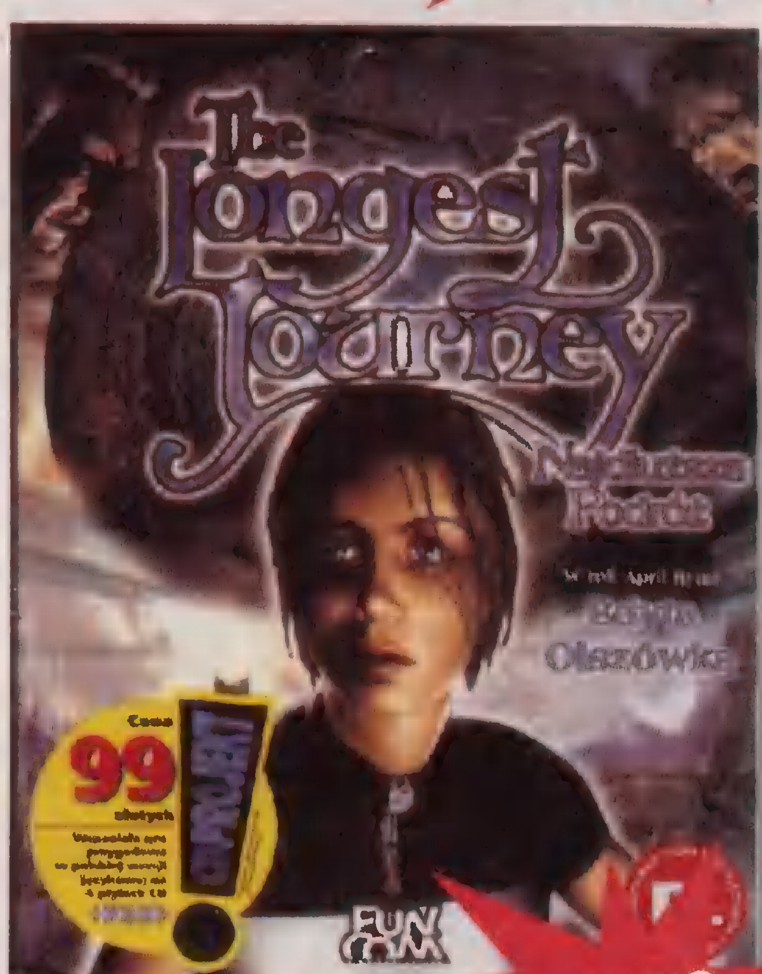
BLACK & WHITE
POLSKA WERSJA
GRATIS REALIZACJA KWIECIEŃ



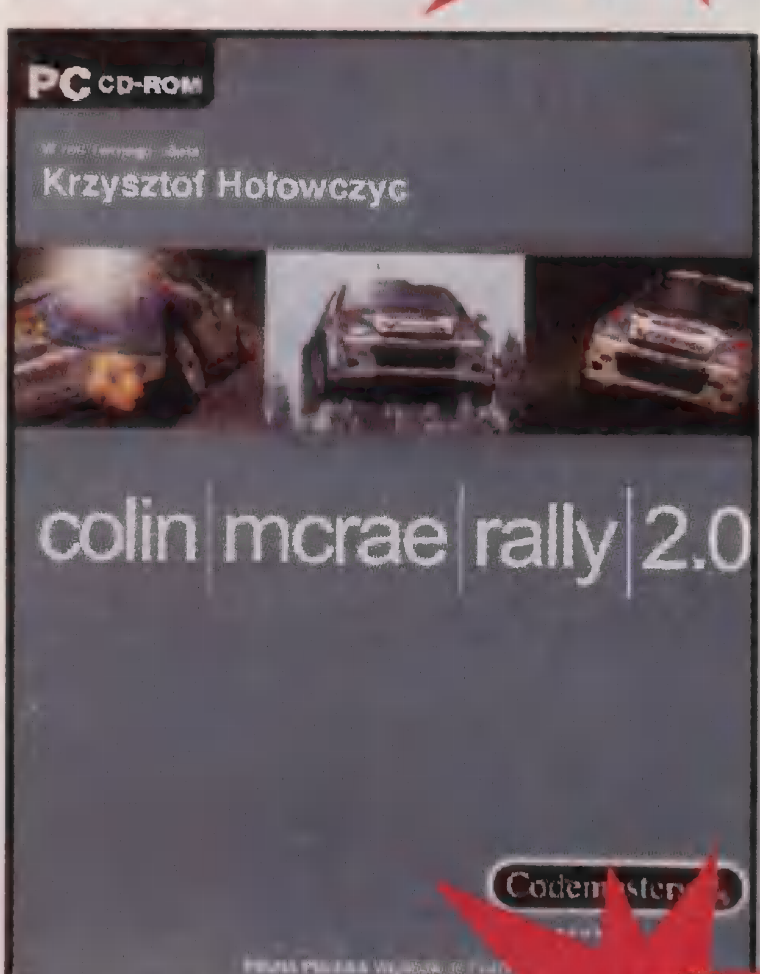
NO ONE LIVES FOREVER GRATIS



HEAVY METAL FA... GRATIS



LONGEST JOURN... GRATIS
POLSKA WERSJA



COLIN McRAE 2 GRATIS
POLSKA WERSJA



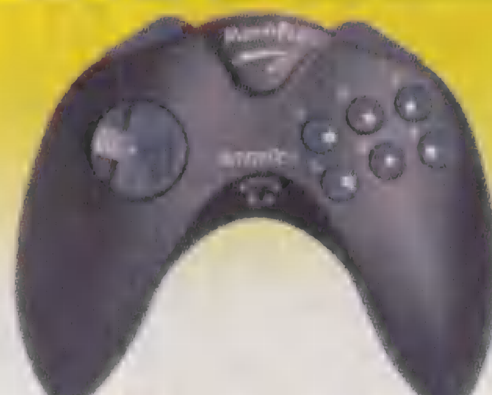
RALLY CHAMPIO... GRATIS
POLSKA WERSJA



JP269 PC INTRUDER



MT-150 PC SMART HAND PRO



SV-228 MEMORAY PAD



MT-151 PC DUAL



SV-210 PC RAIDER PRO

GRA LUB JOYSTICK LUB PAD GRATIS!

pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych

groszy jak wyżej

wpłacający

ulica

kod .... miasto

na rachunek
COMPUTER GRAPHICS STUDIO
BANK PEKAO S.A. X O/WARSZAWA
NR 12401095-75009182-2700-401112-001

stempel

pobrano opłatę

zł

podpis przyjmującego

ARCHIWALIA

Na zamieszczonym obok ***blankiecie*** *należy wymienić zamawiane numery archiwalne, następnie zsumować zamieszczone poniżej kwoty i doliczyć 2 zł (opłatę za wysyłkę). Wpłaty dokonujemy na poczcie lub w banku. Prosimy o* ***czytelne wypełnienie*** *blankietu!* ***Uwaga,*** *nie przyjmujemy zamówień telefonicznie. Okres realizacji 30 dni.*

UWAGA! TE EGZEMPLARZE NIE OBJĘTE PROMOCJĄ!



GK 2/01 **5.90 zł**
GK CD 2/01 **13.95 zł**



GK 1/01 **5.50 zł**
GK CD 1/01 **13.95 zł**
GK DVD 1/01 **24.95 zł**



GK 12/00 **5.50 zł**
GK CD 12/00 **13.95 zł**



GK 11/00 **5.50 zł**
GK CD 11/00 **13.95 zł**
GK DVD 3/00 **24.90 zł**



GK 10/00 **5.50 zł**
GK CD 10/00 **13.95 zł**



GK 8/00 **5.50 zł**
GK CD 8/00 **11.95 zł**



GK 7/00 **5.50 zł**
GK CD 7/00 **11.95 zł**



GK 6/00 **5.50 zł**
GK CD 6/00 **11.95 zł**
GK DVD 1/00 **24.90 zł**



GK 5/00 **5.50 zł**
GK CD 5/00 **11.95 zł**



GK 4/00 **5.50 zł**
GK CD 4/00 **11.95 zł**



GK 3/00 **5.50 zł**
GK CD 3/00 **11.95 zł**



GK 2/00 **5.50 zł**
GK CD 2/00 **11.95 zł**

PROMOCJA *Zamawiając 2 lub więcej numerów płacisz mniej! Po 3 zł za edycję zwykłą i 5 za edycję CD. Koszty wysyłki bez zmian (dwa złote).*

OKAZJA OKAZJA OKAZJA

---

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **maj (82)** / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **maj (82)** / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **maj (82)** / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

zamawiam prenumeratę miesięcznika

Gry Komputerowe

od numeru **maj (82)** / 2001

- ☐ 6 numerów z CD 70.00
- ☐ 6 numerów bez CD 33.00
- ☐ 12 numerów bez CD 66.00

PROMOCJA PRENUMERATY!

☐ 12 numerów z CD + pełna gra lub sprzęt ...145.00

wybieram ....

WYSYŁKA GRATIS

☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego



computer arts
Illustrator 8
Photoshop
Dreamweaver 2
Photoshop
Macromedia Director 7
Bryce 4



Co Ty wiesz o wypiekaniu?

Pizza Connection 2 – kontynuacja gry Pizza Syndicate. Wkrótce w sprzedaży.

PATRONAT MEDIALNY: www.gry.wp.pl